GAME REVIEWS: C&C: RENEGADE, DARK AGE OF CAMELOT, ETHERLORDS, VERSAILLES II, STAR WARS: STARFIGHTER

SUPER 150 ΤΕΥΧΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 150 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2002 € 6

PREVIEW

WARCRAFT III

ΦΟ-ΒΕ-ΡΟ!



9 771105 547004 04

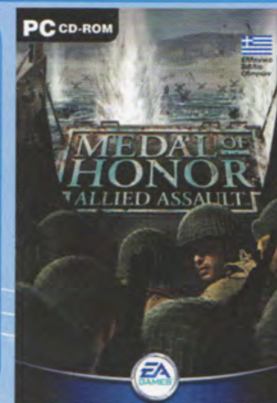
πλαισιο

C & C RENEGADE



Για να επιβιώσετε στον σκληρό κόσμο του Renegade πρέπει να έχετε το μυαλό ενός στρατηγού, την ακρίβεια ενός ελεύθερου σκοπευτή και την πυγμή ενός κομάντο. Η διάσημη σειρά στρατηγικής μεταφέρεται στο πεδίο της δράσης και συναρπάζει.

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



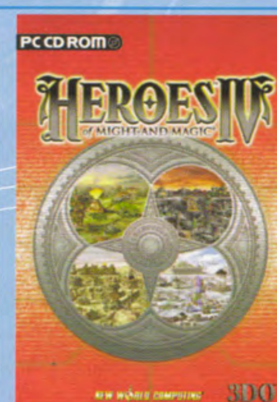
Ζήστε τις πιο έντονες στιγμές του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου σε ένα από τα πιο ολοκληρωμένα παιχνίδια δράσης που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

POOL OF RADIANCE



Το μοναδικό παιχνίδι ρόλων που διαθέτει τους 3rd Edition AD & D κανόνες

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Η διάσημη σειρά παιχνιδιών στρατηγικής επιστρέφει ανανεωμένη και καλύτερη από ποτέ

MIGHT AND MAGIC 9



Ζήστε την απόλυτη περιπέτεια στο νέο παιχνίδι ρόλων που διαδραματίζεται στον κόσμο του Might & Magic

HALF LIFE GENERATION 3



Η απόλυτη συλλογή. Περιέχει τα Half Life (Game of the Year) Counterstrike, Opposing Force & Blue Shift

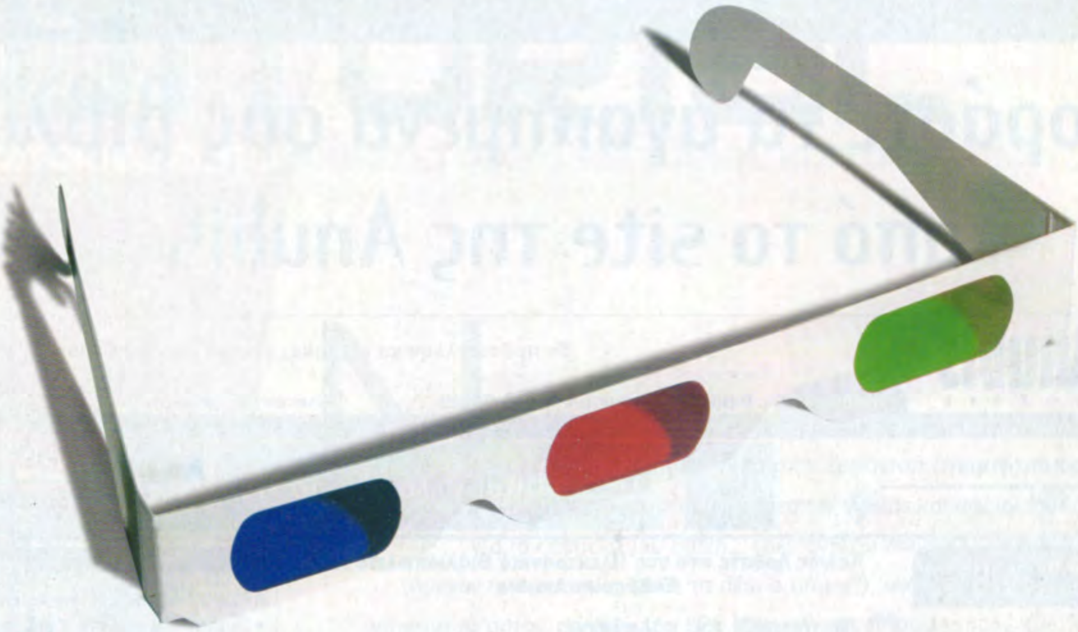
πλαισιο

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ**

ΤΗΛ.: 0800-11-12345, FAX: 0800-11-67890

www.plaisio.gr

Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ



HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®






Το επόμενο κεφάλαιο έφτασε και επαναπροσδιορίζει τους κανόνες των παιχνιδιών ρόλων καθώς οι σελίδες γυρίζουν. Ξεχάστε τις μάχες του παρελθόντος καθώς παίζετε σημαντικό ρόλο σε μια νέα ηρωική μάχη. Ενισχυμένο με μια νέα επαναστατική μηχανή γραφικών, 7 εκτεταμένες αποστολές βρίσκονται ανάμεσα σε εσάς και την απόλυτη πρόκληση - μπείτε στην επόμενη διάσταση και να αναδειχθείτε σε ήρωα.

Κυκλοφορεί Άνοιξη 2002

PC CD ROM

NEW WORLD COMPUTING

www.3doeurope.com
www.mightandmagic.com

Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών

3DO™

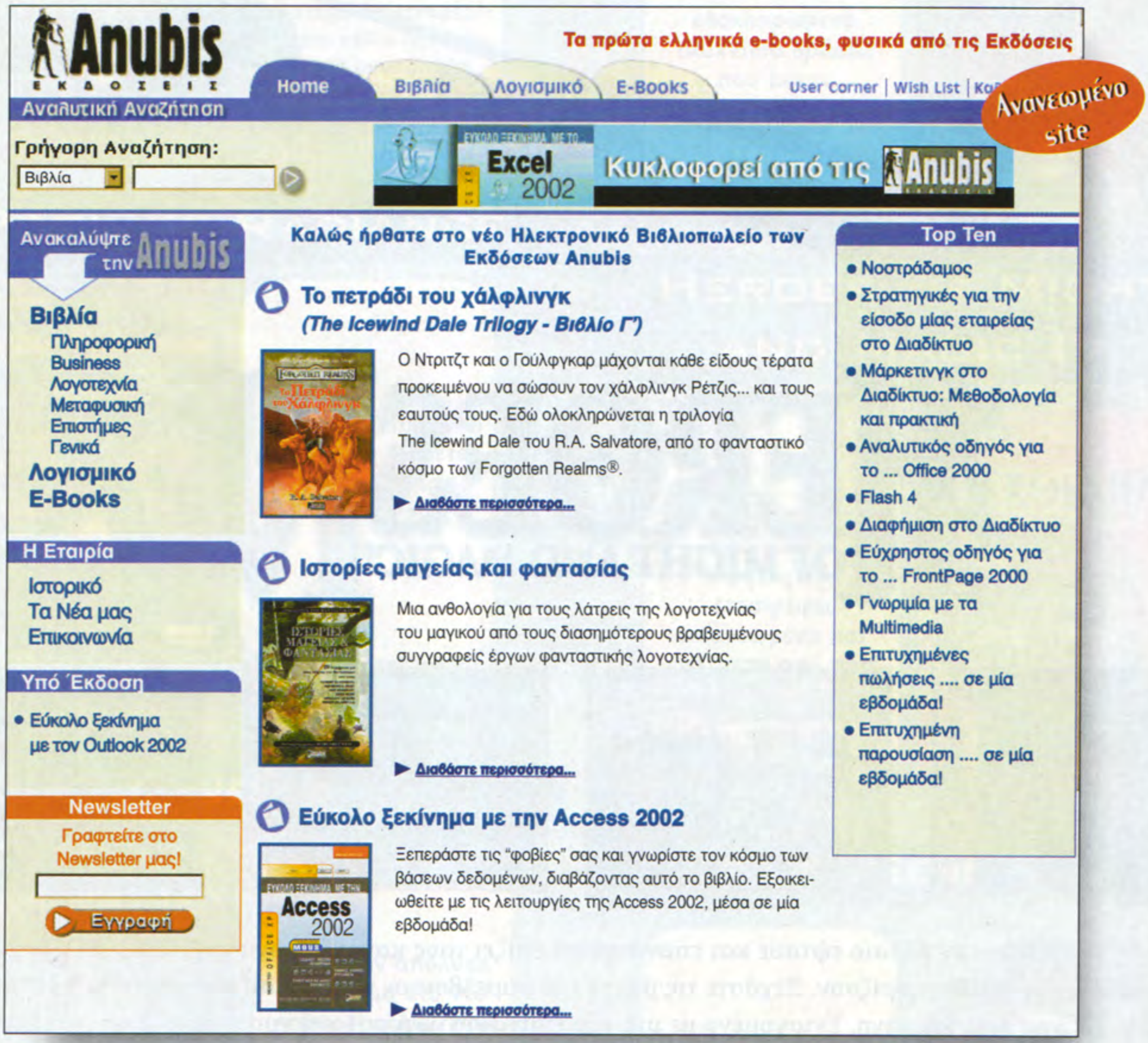
© 2002 3DO Europe Limited. All Rights reserved. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing, and their respective logos are trademarks and/or servicemarks of The 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

CD MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:0106233900, FAX:0106233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

www.anubis.gr

Αγοράστε τα αγαπημένα σας βιβλία από το site της Anubis



Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο on-line

μόνο ένα click μακριά σας!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση - Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL

Νά 'μαστε, λοιπόν, και στα 150 μας... Ευκαιρίας δοθείσης, κάναμε και μερικές αλλαγές τόσο στην εμφάνιση όσο και στη δομή του περιοδικού, οι οποίες ελπίζουμε να σας καλύψουν τουλάχιστον για τα επόμενα 150 τεύχη... (Δεν αντέχω άλλοοο!) Επιπλέον, δραττόμενοι της ευκαιρίας (πώς τα λέω ο άτιμος!), στο CD του εκατοστού πεντηκοστού αυτού τεύχους του "PC Master" σας προσφέρουμε ένα ΠΛΗΡΕΣ παιχνίδι, το οποίο μάλιστα δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει στην ελληνική αγορά! Για όσους θυμούνται, είχαμε το preview του παιχνιδιού αυτού μόλις στο προηγούμενο τεύχος. Κάτι τέτοια μόνο εμείς τα κάνουμε (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...).

Ε, λοιπόν, τέτοια αντίδραση από μέρους σας, όσον αφορά στο εξώφυλλο του προηγούμενου τεύχους, ειλικρινά δεν την περίμενα. Εντάξει, να μας περάσετε γενεές δεκατέσσερις για το αφιερωματάκι στην κινητή τηλεφωνία, το καταλαβαίνω. Μήνυμα ελήφθη, όβερ. Αλλά να παραπονεθείτε για τη "Στέλλα" του εξωφύλλου (δεν τη λένε Στέλλα την κοπέλα, έτσι τη βάφτισα εγώ), για ποιον λόγο; Δηλαδή η κακομούτσουνη ασχημοτερατόφατσα από το Warcraft III, η οποία κοσμεί (κοσμεί, τρόπος του λέγειν) το εξώφυλλο του τρέχοντος τεύχους, σας αρέσει καλύτερα; Λίγο kinky σας βρίσκω...

Εκτός από το preview του Warcraft III, στο τεύχος αυτό περιλαμβάνεται και η παρουσίαση της action έκδοσης του C&C, του Command & Conquer: Renegade. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει ξεκινήσει έναν μικρό "πόλεμο" ανάμεσα στους gamers. Από τη μια μεριά βρίσκονται οι οπαδοί του αυθεντικού Command & Conquer που το θεωρούν ιεροσυλία και από την άλλη όλοι οι υπόλοιποι που θεωρούν ότι δεν είναι καθόλου άσχημο. Εγώ, πάλι, "ουδέν οίδα".

Τέλος, ΜΗΝ ξεχάσετε να λάβετε μέρος στο μεγάλο διαγωνισμό μας και ΜΗΝ ξεχάσετε να στείλετε τις απαντήσεις σας στο ερωτηματολόγιο που θα βρείτε στο τεύχος αυτό σχετικά με το CD μας. Εσείς θα χάσετε, όχι εγώ...

Γιάννης Πατρίκος

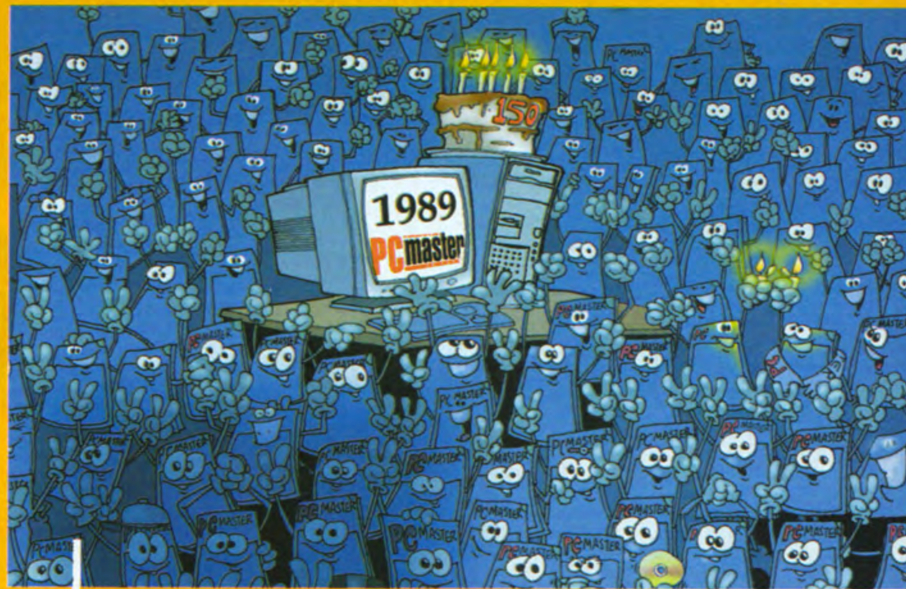
PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Παναγιώτα Τσιμάρα, Κώστας Μητρονάσιος,
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ,
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ







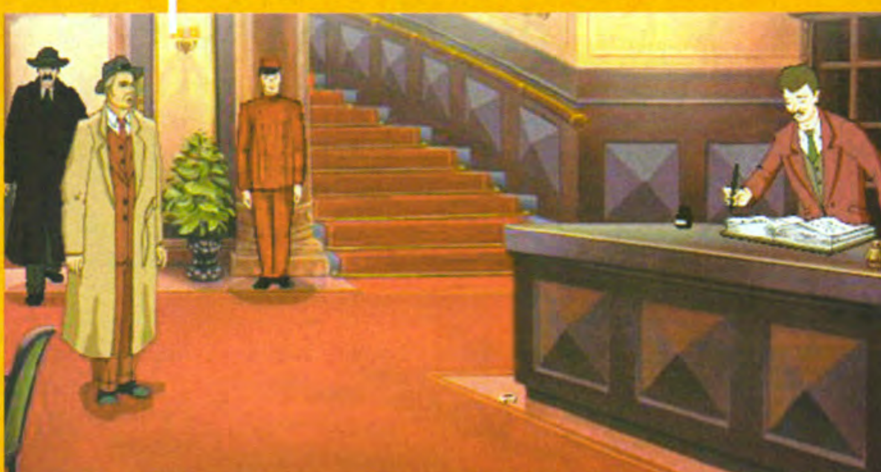


Περιεχόμενα



ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2002

e-mail: pcmaster@compupress.gr





PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Το GameWeb περιέχει, με τη σειρά του, ουκ ολίγα "καλούδια" για τους επισκέπτες του. Ας δούμε μερικά από αυτά:

TOP TEN

Μην ξεχνάτε να ψηφίζετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο GameWeb, διαμορφώνοντας έτσι το TOP TEN του, το οποίο δημοσιεύει κάθε μήνα και το "PC Master" από τη στήλη "PC Matrix". Είναι ένα TOP TEN βασισμένο αποκλειστικά και μόνο στις δικές σας προτιμήσεις, γι' αυτό θα πρέπει να το χαρακτηρίσουμε ως το εγκυρότερο απ' όλα!

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Το ιστορικό αυτό adventure, που ήταν και το πρώτο εμπορικό ελληνικό παιχνίδι του είδους που κυκλοφόρησε ποτέ για το PC, με σεναριογράφο και designer τον εκλεκτό μας αρχισυντάκτη, φαίνεται πως ακόμα σας απασχολεί, αν κρίνουμε από τα μηνύματά σας στο forum. Ετσι, ετοιμάσαμε ένα special αφιέρωμα για το συγκεκριμένο παιχνίδι με παραλειπόμενα από τη δημιουργία του, επιπλέον στοιχεία για το background του, μία πλήρη λύση του και, βέβαια... το ίδιο το παιχνίδι για download! Ολα αυτά σας περιμένουν στο GameWeb, μαζί βέβαια με τα τελευταία νέα και reviews, καθώς και όλη την υπόλοιπη πλούσια ύλη του site.

PC MASTER SITE

Πολλά και ενδιαφέροντα μπορεί κανείς να βρει στο PC Master site αυτόν το μήνα. Ας δούμε τα κυριότερα από αυτά::

FORUM

Θερμές συζητήσεις είχαμε στο forum μας σχετικά με το "άνοιγμα" του προηγούμενου τεύχους σε κινητή τηλεφωνία και Xbox. Ακούστηκαν όλες οι απόψεις, τις χαρακτηριστικότερες από τις οποίες μπορείτε να βρείτε στην "Αλληλογραφία" αυτού του μήνα. Επίσης, τελευταία έχουν πληθύνει τα μηνύματα που ζητούν να μάθουν ποιο τραγούδι ακούγεται στην τάδε ή τη δείνα τηλεοπτική διαφήμιση. Να, λοιπόν, που βρέθηκε τρόπος ασφαλούς μέτρησης της θεαματικότητας των διαφημίσεων - αν ένα τραγούδι "καταζητείται" από πολλούς, η διαφήμιση είναι επιτυχημένη!

EDITORIAL & NEWS

Ενα νέο editorial αναρτήθηκε στο PC Master site σχετικά με το νέο νομοσχέδιο που ετοιμάζεται και το οποίο αναμένεται να απαγορεύει συλλήβδην τη λειτουργία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τυχερών ή μη, στα arcade rooms. Από την τρέχουσα ειδησεογραφία ξεχωρίζουμε: "Microsoft εναντίον Sony", "Linux Mandrake 8.2", "Οι μπάλες του δράκου", "Η επιστροφή του εξωγήινου", "Πολυνίκης η Electronic Arts", "Το αρχαιότερο video game στον κόσμο". Για περισσότερα, τρέξτε ευθύς αμέσως στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/columns/default.asp?Column=8.

Τι Σας... Περιμένει!

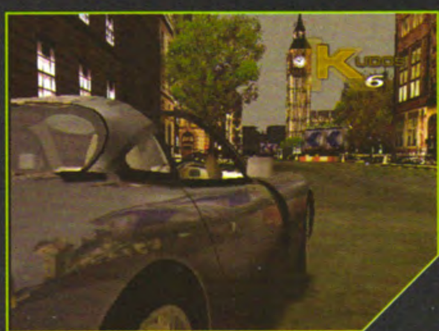
Για τον επόμενο μήνα οι υπεύθυνοι των δύο sites έχουν προγραμματίσει για εσάς δύο αφιερώματα-έκπληξη: Αυτή τη στιγμή δεν είμαστε σε θέση να σας γράψουμε περισσότερα, αλλά να είστε έτοιμοι για όλα! Επίσης, τα downloads του GameWeb θα αυξηθούν και θα συμπεριληφθούν σε αυτά πολλά ενδιαφέροντα fan games και όχι μόνο. Το PC Master site ετοιμάζει έναν πρωτότυπο διαγωνισμό, όπου θα σας δοθεί η ευκαιρία να αναδείξετε το δημιουργικό ταλέντο σας. Σε ποιον τομέα; Μην ανησυχείτε, θα μάθετε σύντομα. Μείνετε συντονισμένοι!







ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΣΤΥΛ; ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΠΟΝΤΟΥΣ!











XBOX

ONLY ON XBOX

Αυτό που χρειάζεσαι είναι στυλ, δεξιοτεχνία και ριψοκίνδυνη διάθεση για να ξεχωρίσεις στο Project Gotham Racing. Βγες μπροστά, πάτα τέρμα το γκάζι ακόμα και στις κλειστές στροφές, προσέχοντας όμως να συγκεντρώνεις πόντους Kudos. Οδήγησε σαν τρελός πάνω από 25 ονειρεμένα αυτοκίνητα στις 4 μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη και ανέδειξε το ταλέντο σου στο τιμόνι.

PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Gotham and the Xbox logos are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Ferrari, Ferrari F50, all associated logos, and the Ferrari F50 distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. Licensed from Dr. Ing h.c. F. Porsche AG under certain patents. Porsche, Boxster S and 911 GT2 are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. The TT trademarks are used by Microsoft with the express written permission of AUDI AG. The likeness of the TVR Tuscan is used with the permission, and is the Property of TVR Engineering LTD. Mitsubishi and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights ofMitsubishi Motors Corporation and used under license to Microsoft Corporation. Aston Martin and Vanquish are the registered trademarks of Ford Motor Company and licensed to Microsoft Corporation.

CD-ROM Pages

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Οπως ήδη θα διαπιστώσατε, ένα διαφορετικό CD-ROM σάς περιμένει αυτόν το μήνα. Αντί για τη συνήθη ύλη, έχουμε για εσάς μία παγκόσμια αποκλειστικότητα: Ενα ολοκαίνουριο real time strategy, το Primitive Wars, σε πλήρη έκδοση! Ε, 150 τεύχη είναι αυτά, είπαμε, λοιπόν, να σας ετοιμάσουμε κάτι special, που δεν έχει ξαναγίνει μέχρι σήμερα. Το αξίζετε άλλωστε!

Primitive Wars





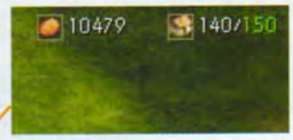
Ηταν μια παγωμένη μέρα του Φεβρουαρίου, όταν σύσσωμη η ηγεσία του "PC Master" μαζεύτηκε γύρω από τη στρογγυλή τραπεζαρία για να πάρει κάποιες σημαντικές αποφάσεις, όσον αφορά στο εορταστικό CD-ROM του τεύχους 150! Ομως, τι κακό, έτυχε να είναι Τσικνοπέμπτη και η ηγεσία αντί να πλακωθεί στο ξύλο, όπως συνηθίζεται, λόγω κάθετης διαφωνίας μεταξύ των στελεχών, πλακώθηκε στα κοψίδια, τα κοκορέτσια και στα σπληνάντερα! Και επειδή ο έρωτας περνάει από το στομάχι, αφού έφαγαν, ήπιαν και επιδόθηκαν σε μίνι διαγωνισμό ρεψίματος, κάθισαν να συζητήσουν αγαπημένα και πολιτισμένα!

Μείζον ζήτημα τα περιεχόμενα του εορταστικού CD-ROM, όπως είπαμε. Οι προτάσεις ήταν πολλές και παραδόξως καλές, τόσο καλές που ο εκδότης άρχισε να ανησυχεί για την υγεία των παρευρισκομένων και παρήγγειλε σόδες για τη δυσπεψία. Υστερα από ψηφοφορία, καταλήξαμε στις κατά πλειοψηφία καλύτερες ιδέες. Η μία ανήκε στον Πατρίκο (προφανώς επηρεασμένος από τη Ζωή Μαρμαρά), ο οποίος πρότεινε να συμπεριλάβουμε στο CD μας το νέο μουσικό adventure της Euro Vision με τίτλο "Peggy Xena: The Warrior Princess". Η δεύτερη επικρατέστερη ιδέα ήταν αυτή του Vantor, ο οποίος πρότεινε να συμπεριλάβουμε στο CD σε μορφή MPEG-16 την ταινία περιπέτειας του Arnold Schwarzenegger με τίτλο "Γιάννης Δεπρέπης: Περιπέτεια στη Χώρα του Ανατέλλοντος Αυγού".

interface

Το interface του Primitive Wars είναι κλασικό και εύκολο στη χρήση του. Στη διάθεσή σας υπάρχει ένα "ραντάρ", με το οποίο θα μπορείτε να εντοπίζετε εύκολα τις μονάδες σας στις μάχες. Οταν επιλέγετε μία μονάδα, εμφανίζονται όλες οι πιθανές λειτουργίες που αυτή μπορεί να εκτελέσει. Επίσης, βλέπετε το level της, τα Experience Points και το σπέσιαλ όπλο που μπορεί να διαθέτει. Περιέχονται, φυσικά, hotkeys για να δημιουργήσετε groups μονάδων.





Πληροφορίες



Message Chat Window



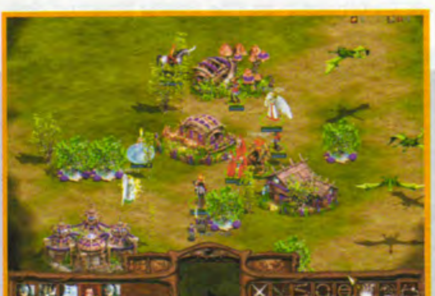
Multi Menu



Action/Magic/Construction/ Production Buttons



Units







Ακολούθησε περισυλλογή από τα 108 μέλη της ηγεσίας του περιοδικού. Μερικοί δεν άντεξαν τη δύσκολη πνευματική δοκιμασία και αποκοιμήθηκαν γλυκά. Οι τρεις που μείναμε ξύπνιοι -εγώ, ο Vantor και ο Πατρίκος δηλαδή- προσπαθούσαμε μάταια να φτάσουμε σε κάποια λύση! Οι δύο ανώτεροί μου υποστήριζαν θερμά τις ιδέες τους και απλώς με κοίταζαν αυστηρά όταν πήγαινα να ανοίξω το στόμα μου. Δεν τολμούσα να πάρω το μέρος κάποιου από τους δύο, καθώς ήταν σίγουρο ότι ο χαμένος θα μου τη φύλαγε για καιρό.

"Ακούστε" είπα "αφού δεν καταλήγουμε πουθενά, τι θα λέγατε να σας πω μια ιστορία;". Με κοίταξαν και οι δύο απορημένοι, αλλά εγώ συνέχισα. "Μια φορά και έναν καιρό, σε ένα μακρινό νησί ζούσαν 8 φυλές. Αυτές οι 8 φυλές, οι Tyranos, Koakas, Masais, Musfels, Kumbas, Kanus, Labumbas και Lomerks (πού τα βρίσκουν πια αυτά τα ονόματα;) έγραψαν ιστορία πολεμώντας για την επικράτηση στο Primitive Island, μέχρι που κατανόησαν τη ματαιότητα του πολέμου και αποφάσισαν να ενωθούν υπό μία σκέπη και να ζήσουν ειρηνικά -διακινδυνεύοντας φυσικά να βαριούνται μέχρι αυτοκτονίας. Ομως, ο καλός φύλαρχος Ruwata πεθαίνει μυστηριωδώς και το Primitive Island πέφτει ξανά στο χάος. Οι άνθρωποι όχι απλώς τρομοκρατούνται, αλλά χάνουν και την πίστη

Στη σελίδα www.pcmaster.gr/ primitive μπορείτε να βρείτε και να κατεβάσετε την τελευταία έκδοση του DirectX για όλες τις εκδόσεις των Windows, που απαιτούνται για να τρέξει κανονικά το παιχνίδι.

multiplayer

Μόλις επιλέξετε το multiplayer παιχνίδι από το βασικό μενού του παιχνιδιού, θα σας δοθούν 3 επιλογές παιχνιδιού: Η σύνδεση με το Wizard Soft Net, όπου θα παίξετε κλασικό multiplayer με άλλους παίκτες, επιλέγοντας κάποιο από τα διαθέσιμα δωμάτια, η σύνδεση LAN, που θα σας επιτρέψει να παίξετε σε τοπικό δίκτυο, και η σύνδεση peer-to-peer, που σας επιτρέπει να συνδεθείτε απευθείας με κάποιον άλλο υπολογιστή.

Κατά την προετοιμασία για σύνδεση με το Wizard Soft Net και τη διαδικασία Internet Play, θα κληθείτε να δημιουργήσετε ένα New Account, δίνοντας κάποιο username και password, τα οποία από εδώ και πέρα μπορείτε να δίνετε για να συνδέεστε αυτόματα. Μόλις συνδεθείτε, θα μπείτε στο Waiting Room, όπου θα βρεθείτε απέναντι σε πολλά "πολεμικά δωμάτια", στα οποία κάνοντας Join Game, μπορείτε να μπείτε για να αρχίσετε το παιχνίδι.



τους στη μαγεία και υποπτεύονται όσους εξασκούν τη μαγική τέχνη ως υπαίτιους για το θάνατο του αρχηγού τους. Ο Stuma, ο ισχυρότερος των μάγων, θεωρείται δολοφόνος και εξορίζεται στη γη του Σκότους. Αμέσως μετά, σε μια απέλπιδα προσπάθεια να επανέλθει η αρμονία στο νησί, οι γεροντότεροι χρίζουν φύλαρχο το μοναδικό γιο του Ruwata. Όμως, ο νεαρός Jarmin δεν κατορθώνει να κερδίσει δύναμη και σεβασμό ανάμεσα στις φυλές και οι διαμάχες μεταξύ τους συνεχίζονται... Και σαν να μην έφταναν αυτά, το νησί δέχεται και την επίθεση ενός νέου εισβολέα: των Diabolic Creatures. Οδηγημένα από πολεμιστές που πούλησαν τις ψυχές τους στο κακό, τα δαιμονικά πλάσματα διαλύουν τους πολιτισμούς και μόνο μερικές φυλές κατορθώνουν να επιζήσουν."

Συμφώνησαν και οι δύο πως πρόκειται για μια πολύ ενδιαφέρουσα ιστορία και μου ζήτησαν περισσότερες πληροφορίες. "Μα είναι η ιστορία του παιχνιδιού στρατηγικής Primitive Wars, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή..." Δεν πρόλαβα να τελειώσω τη φράση μου και οι δυο τους είχαν ήδη φτάσει στο γραφείο του εκδότη. Έπειτα από λίγα λεπτά, βγήκαν και οι δύο έξω αγκαλιασμένοι, τσουγκρίζοντας τα ποτήρια τους και πίνοντας μπίρες.

Η απόφαση είχε παρθεί: Το "PC Master" προσφέρει στους αναγνώστες του για να γιορτάσει την επέτειο των 150 τευχών όχι απλώς ένα full game, αλλά κατ' αποκλειστικότητα ένα ολοκαίνουριο παιχνίδι! Μόλις τον περασμένο μήνα δημοσιεύσαμε το preview του από τη στήλη "PC Spy" και ιδού: Για πρώτη φορά ένας νέος τίτλος διατίθεται στα περίπτερα μαζί με το αγαπημένο σας περιοδικό!

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Primitive Wars είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής, κατά το οποίο θα ηγηθείτε 4 φυλών με σκοπό την επικράτηση. Οι τέσσερις φυλές έχουν αρκετές δια-

Γενικά tips
για πρωτόγονους και μη

- Μόλις έχετε έναν σεβαστό αριθμό στρατιωτών, εκπαιδεύστε τους με το κυνήγι (πλήκτρο "Z"). Καθώς κυνηγούν, δεν θα επιτίθενται σε κοντινές εχθρικές μονάδες, εκτός και αν δεχτούν επίθεση. Με το κυνήγι, οι μονάδες σας κερδίζουν εμπειρία αλλά και αποθηκεύουν φαγητό για να γιατρεύονται αν πληγωθούν. Στην αρχή κάθε πίστας βρείτε πού βρίσκονται τα μεγαλύτερα ζώα.
- Το μοίρασμα του φαγητού είναι σημαντικός παράγοντας, καθώς με αυτόν τον τρόπο μπορούν να γιατρευτούν και μονάδες που δεν έχουν συλλέξει φαγητό.
- Σε κάποιες αποστολές, θα πρέπει να σκοτώσετε έναν συγκεκριμένο εχθρό για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Για να την τελειώσετε γρήγορα, απλώς ψάξτε να τον βρείτε, παρακάμπτοντας όλους τους υπόλοιπους.
- Χρησιμοποιήστε τις ισχυρότερες μονάδες για να έχετε τη δυνατότερη ισχυρή επιθετική δύναμη. Συγκεντρώστε μεγάλους αριθμούς, στείλτε τους για κυνήγι και μόλις έχουν αρκετό φαγητό, στείλτε τους για γρήγορες επιθέσεις.
- Μην αργείτε να κάνετε τα upgrades.







φορές μεταξύ τους, τόσο στον τρόπο με τον οποίο τις διαχειρίζεστε όσο και στις μονάδες, τις ικανότητες και, φυσικά, στους διαφορετικούς σκοπούς τους. Οι Primitives -προϊστορικοί άνθρωποι δηλαδή- έχουν όλα τα πλεονεκτήματα της φυλής τους. Δυνατοί στη μάχη, εργατικοί, αλλά και παρορμητικοί και ξεροκέφαλοι. Εχουν καλούς τοξότες, πεζικάριους και ιππότες. Οι Tyranos, η εξέχουσα φυλή του παιχνιδιού, είναι σκληροί πολεμιστές. Είναι σχεδόν ανίκητοι, ειδικά οι μεγάλες μονάδες τους, αλλά είναι πολύ ακριβοί τόσο στις τεχνολογίες όσο και στις ίδιες τις μονάδες. Μία σημαντική ικανότητά τους είναι να μεταμφιέζονται σε φιλήσυχους δεινόσαυρους, για να μπουν στις γραμμές του εχθρού, και μετά να μεταμορφώνονται σε πολεμικές μονάδες! Κάποιες μονάδες τους έχουν την ικανότητα να ενώνονται και να δημιουργούν κάποιο δυνατότερο unit. Και μην ξεχνάτε το πανίσχυρο "ιππικό" τους, που αποτελείται από τρομερούς T-Rex, το οποίο σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του! Οι Elves και οι Demons εξειδικεύονται στη μαγεία. Οι Elves είναι κατά κανόνα ειρηνικά πλάσματα, έχουν ιερείς και rangers, καθώς και bobble towers, οι οποίοι παγιδεύουν τις αντίπαλες μονάδες σε φούσκες και τις κάνουν εύκολους στόχους. Οι Elves είναι οι "λευκοί μάγοι" του παιχνιδιού, ενώ οι Demons είναι ακριβώς το αντίθετο. Εχουν στρατιές από σκελετούς, οι οποίοι δημιουργούνται εύκολα και είναι αρκετά φθηνοί αλλά όχι πολύ δυνατοί. Οι δαιμονικοί αρχηγοί μπορούν να ανασταίνουν στρατούς από τα πτώματα των αντίπαλων πολεμιστών! Τα spells τους περιλαμβάνουν το πέτρωμα των αντιπάλων, τη δημιουργία σεισμών και ολοκαυτωμάτων! Δεν υπάρχει συγκεκριμένος τρόπος ολοκλήρωσης κάποιας αποστολής. Κυνηγώντας δεινόσαυρους, κερδίζετε φαγητό και experience points και σκοτώνοντας τους εχθρούς, κερδίζετε την πίστα. Υπάρχουν 12 solo campaigns για κάθε φυλή, συνθέτοντας ένα σύνολο από 48, όλες πολύ διαφορετικές μεταξύ τους.

ΜΟΝΑΔΕΣ

Το Primitive Wars διαθέτει επίγειες και εναέριες μονάδες, μάγους, ιερείς, μονάδες μάχης εξ επαφής και εξ αποστάσεως. Η διαδικασία στρατηγικής είναι η συνήθης. Πρώτα θα πρέπει να συλλέγετε φαγητό και να εξερευνάτε το χάρτη, μετά να εξελίσσετε τεχνολογίες και νέα όπλα, τα οποία θα οδηγήσουν σε νέες μονάδες. Ακόμα, θα ήταν σοφό να κάνετε κάποιες αποικίες, καθώς η συγκέντρωση όλων των μονάδων σας σε μία βάση σάς περιορίζει ως προς τη συλλογή πρώτων υλών. Φυσικά, όπως με όλα τα παιχνίδια στρατηγικής τελευταίας γενιάς, έχει δοθεί έμφαση στην τεχνητή νοημοσύνη. Στα λειτουργικά του παιχνιδιού θα μπορείτε ανά πάσα στιγμή να ρυθμίσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το προβληματικό σε πολλά games του είδους pathfinding είναι ενισχυμένο. Ακόμα και όταν ομαδοποιείτε τις μονάδες σας, κάνοντας κλικ σε μία τοποθεσία του χάρτη, αυτές θα κινηθούν προς εκεί, παίρνοντας το συντομότερο δρόμο, χωρίς να χάνονται και να μπερδεύονται γύρω από βράχια ή δέντρα.



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Μόλις βάλετε το CD στο CD-ROM drive, θα εμφανιστεί το μενού εγκατάστασης. Για να τρέξει το παιχνίδι, είναι απαραίτητη η ύπαρξη του DirectX8.0a ή νεότερου στο σύστημα. Ενώ υπάρχει στον πίνακα επιλογή εγκατάστασης του DirectX, δεν είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί, καθώς λόγω έλλειψης χώρου δεν συμπεριλήφθηκε στο CD του παιχνιδιού. Στην αρχή της εγκατάστασης θα σας ζητηθεί το serial number, το οποίο μπορείτε να βρείτε στο πίσω μέρος της συσκευασίας του παιχνιδιού. Αυτό το serial number είναι μοναδικό και αποτελεί και το εισιτήριό σας για να παίξετε το Primitive Wars στο Internet.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αρχικά, θα βρεθείτε μπροστά στο βασικό μενού του παιχνιδιού, όπου θα επιλέξετε αν θα παίξετε single ή multiplayer παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του single player, η αποστολή σας είναι λίγο πολύ γνωστή. Θα πρέπει να φτιάξετε έναν ικανοποιητικό αριθμό εργατών, να συλλέξετε πρώτες ύλες, να χτίσετε κτήρια και να οργανώσετε έναν στρατό αρκετά ικανό ώστε να περάσετε τις πίστες των σεναρίων. Καλή διασκέδαση!

PC

Ακόμα στο CD του "PC Master"

- Ολόκληρο το manual του Primitive Wars σε μορφή .pdf, κατάλληλο για ανάγνωση και εκτύπωση.
- Η στήλη "Programming", η οποία από εδώ και στο εξής θα υπάρχει σε μορφή .pdf στο CD του περιοδικού.

Next generation



CANON EOS

Ω ΛΑΜΠΡΟ ΚΑΤΣΩΝΗ, ΒΑΡΑ ΤΟ CANONI!

@ www.canon.com

Μίλησε κανείς για γρήγορες ψηφιακές μηχανές; Βασιζόμενη στις αρχές της κορυφαίας EOS 1V, η νέα μηχανή της Canon διαθέτει εξελιγμένες λειτουργίες και ρυθμίσεις, εξασφαλίζοντας απρόσκοπτες λήψεις με συχνότητα 8 καρέ το δευτερόλεπτο, είτε σε μορφή Single Shot είτε σε μορφή AI Servo. Η EOS-1D διαθέτει αρκετή μνήμη για να συγκρατήσει 21 λήψεις, χάρη στο προηγμένο λογισμικό της.

SIEMENS SX45

ΤΟ POCKET PC ΣΕ ΚΙΝΗΤΟ;

@ www.siemens.com

Η Siemens δεν μπορούσε να μείνει έξω από το χορό της τεχνολογίας. Το SX45 μοιάζει με γυναικεία πουδριέρα, αλλά δεν παύει να είναι ένα gadget υψηλής τεχνολογίας. Ενας πανίσχυρος υπολογιστής χειρός με λειτουργικό Pocket PC της Microsoft, ο οποίος δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από ένα οποιοδήποτε PDA, ενώ παράλληλα ενσωματώνει και κινητό τηλέφωνο.



MXP 100

ΤΟ ΛΥΚΟΦΩΣ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ!

@ www.edigital-store.com

Η μικρή κομψή συσκευή της φωτογραφίας είναι το πρώτο φορητό MP3 player με... αναγνώριση φωνής! Ετσι, μπορείτε να ελέγχετε το playback απλώς μιλώντας του, χωρίς να χρησιμοποιήσετε τα μικροσκοπικά πλήκτρα του. Είναι ιδανικό για χρήση καθώς περπατάτε ή οδηγείτε, εκτός και αν έχετε πρόβλημα με τους περαστικούς, που σίγουρα θα σας περνούν για τρελούς!



VECTRON BLACKHAWK

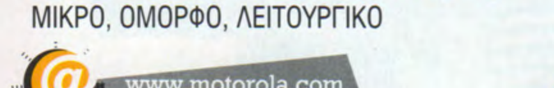
ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΤΟΥΣ ΓΗΙΝΟΥΣ!

www.boysstuff.co.uk

Τρομάξτε τους γείτονές σας με τον νέο τηλεκατευθυνόμενο ιπτάμενο δίσκο! Μάλιστα, κύριοι, η συσκευή διαθέτει χειριστήριο ανάλογο με αυτό μίας παιχνιδομηχανής, το οποίο σας επιτρέπει να πλοηγείτε το εξωγήινο όχημα προς όλες τις κατευθύνσεις! Ακόμα, υπάρχει η δυνατότητα εγγραφής μηνυμάτων, ώστε να προειδοποιήσετε τους περίοικους ότι δεν χρειάζεται να καλέσουν την αστυνομία, γιατί, ούτως ή άλλως, θα πεθάνουν προτού προλάβει να έρθει κάποιος να τους βοηθήσει!







POGO

ΤΟ ΘΕΛΩ!

www.pogo-tech.com

Αν σας έλεγε κάποιος ότι το cool αντικείμενο της φωτογραφίας είναι ένα τερματικό Internet, κινητό τηλέφωνο και υπολογιστής τσέπης, τι θα λέγατε; Εξοπλισμένο με τη λειτουργικότητα μίας υψηλότατης ποιότητας συσκευής PDA, με λειτουργίες κινητού τηλεφώνου, με multimedia δυνατότητες αλλά και με σχεδιασμό που θα τραβάει από τη μύτη κάθε νεαρής ηλικίας αγοραστή, το Pogo δίνει άλλο αέρα στα σύγχρονα hitech gadgets.



MOTOROLA V1001

ΜΙΚΡΟ, ΟΜΟΡΦΟ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ

www.motorola.com

Η επόμενη γενιά PDAs μπορεί να είναι όπως προστάζει η Motorola με τα νέα φορητά μοντέλα της, τα οποία έχουν τη δυνατότητα διαχείρισης φωνής, δεδομένων και, φυσικά, λειτουργιών δικτύου. Φυσικά, η συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως κινητό, αλλά το στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει, είναι η αντικατάσταση του στυλό με ένα μινιμαλιστικό πλην όμως πλήρες πληκτρολόγιο! Φυσικά, σύμφωνα και με την τακτική της εταιρείας, η συσκευή διατίθεται σε πολλά μοντέρνα χρώματα.

ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ



www.cgomag.gr

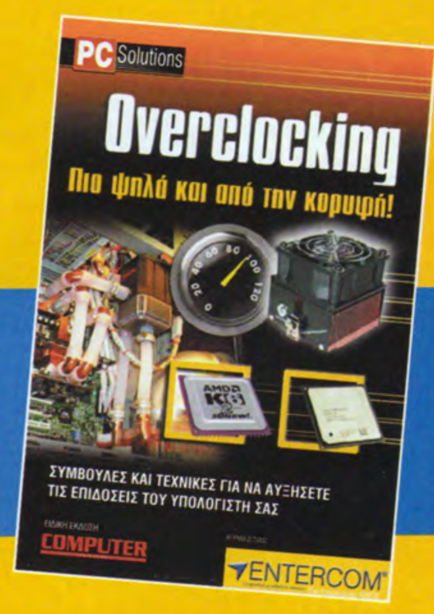
ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:

- **Θέματα Πανελληνιών εξετάσεων**
- **2 Πλήρεις Σουΐτες γραφείου**
- **97 Utilities** ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΥΣ
- **3 Κορυφαία Πακέτα** ΤΗΣ MACROMEDIA

...και πολλά ακόμη μοναδικά προγράμματα!



ΑΚΟΜΗ

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ

με ιδέες και τεχνικές για να αυξήσετε τις επιδόσεις του υπολογιστή σας!

Ασύγκριτα... καλύτερο!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Βαγγέλης Αλευρίτης
vaggelis@compupress.gr

Νέο DVD Writer από την Pioneer

Προσιτά σπιτικά DVDs ή θα πρέπει να περιμένουμε κι άλλο;

Μετά την εμφάνιση του πρώτου DVD-R/RW πριν από έναν χρόνο, η Pioneer εισήγαγε στην αγορά ένα νέο μέσο αποθήκευσης μεγάλης ποσότητας δεδομένων.

Από άποψη επιτυχίας, σίγουρα η εταιρεία τα κατάφερε, καθώς στο πρώτο εξάμηνο οι πωλήσεις των συσκευών της έφτασαν τα 800.000 κομμάτια παγκοσμίως -αριθμός σημαντικός, ειδικά για μια τεχνολογία που μόλις έκανε την εμφάνισή της στην ευρύτερη αγορά. Η τεχνολογία της Pioneer επιτρέπει την αποθήκευση 4,7GB σε κάθε δισκάκι -7πλάσια ποσότητα από αυτήν ενός CD. Το DVR-A03 προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής χρήσης write once όσο και επανεγγράψιμων DVDs, μειώνοντας στο ελάχιστο τα περιθώρια διαγραφής στοιχείων από αμέλεια. Παράλληλα, ενισχύει τις δυνατότητες του χρήστη για την επεξεργασία ταινιών ή βιντεοκλίπ και διευκολύνει τη μεταφορά τους σε περιβάλλον PC ή Mac, προσδίδοντας επαγγελματικό χαρακτήρα στις λήψεις, ακόμη και του πιο ερασιτέχνη. Όσον αφορά στη συμβατότητα, τα δισκάκια που εγγράφονται με αυτό, παίζονται από οποιοδήποτε DVD-ROM drive ή επιτραπέζιο DVD Player.



ISDN σύνδεση από... περίπτερο!

Ή, αλλιώς, E-Free Surf από την Compulink, τώρα και ISDN

Πρόσβαση πάντα με την πρώτη, τώρα με ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες.



Πρωτοποριακό στη σύλληψη, προσιτό σε τιμή, φιλικό στη χρήση, το πακέτο σύνδεσης της Compulink e-Free Surf "κυκλοφορεί" και με ISDN ταχύτητες.

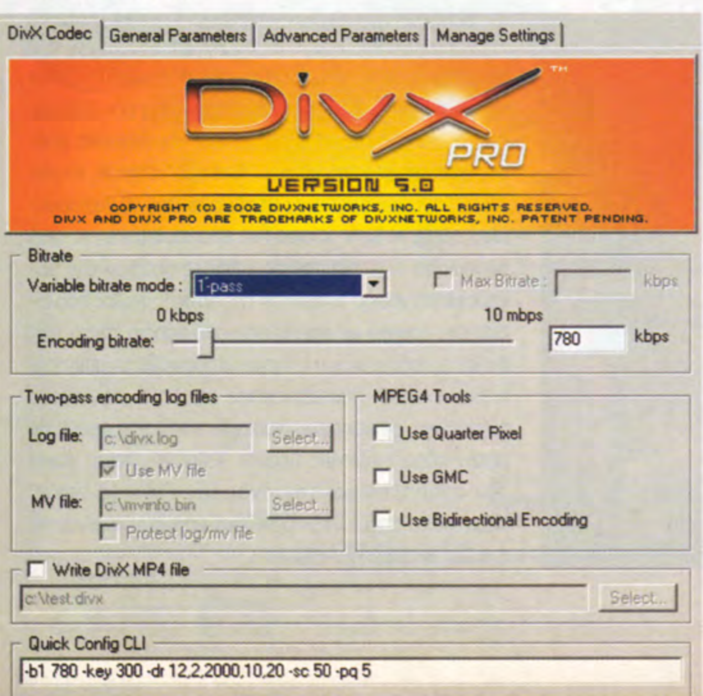
Το e-Free Surf ISDN μοιράζεται πολλά χαρακτηριστικά με το ..."αδελφάκι" του, e-Free Surf (56K), με το οποίο ήδη "συνυπάρχει" στα περίπτερα. Πρόκειται για προϊόν που διατίθεται σε μορφή "περιοδικού" και προσφέρει πλήρη πρόσβαση στο Internet, με δωρεάν χρήση e-mail χωρίς κανέναν περιορισμό χώρου, αλλά και δωρεάν χώρο 5MB για τη δημιουργία προσωπικής ιστοσελίδας. "Τρέχει" με υψηλή ταχύτητα ISDN 64K, για 30 ώρες πρόσβαση το μήνα, το ίδιο εύκολα, πολύ πιο γρήγορα, χωρίς καμία δέσμευση, με χρήση του CD αυτόματης εγκατάστασης και ενεργοποίησης. Συνοδεύεται από όλες τις υπηρεσίες προστιθέμενης αξίας που προσφέρει η Compulink, όπως 24ωρη τεχνική υποστήριξη και δυνατότητα αγοράς, ανανέωσης ή αναβάθμισης με ένα απλό τηλεφώνημα στο 0800-11-39999.

DivX 5

Ξανά-μανά νέο DivX;

Τι καινούριο θα μπορούσε να προσφέρει ακόμη μία έκδοση του γνωστού Codec; "Ποιοτικότερη" συμπίεση, μικρότερο μέγεθος, καθαρότερη εικόνα, ομαλότερη κίνηση; Βρε, μπας και ψήνει και καφέ; Ολα αυτά (πλην του καφέ), μα και πολλά άλλα!

Στις αρχές του Μαρτίου κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του γνωστού αλγορίθμου συμπίεσης DivX, DivX 5. Υποστηρίζοντας λειτουργίες που δεν έχουμε ξανασυναντήσει σε σχετικό αλγόριθμο κωδικοποίησης βίντεο, το DivX 5 υπόσχεται ακόμη καλύτερη ποιότητα σε χαρακτηριστικά μικρότερο μέγεθος. Κυκλοφορώντας, δε, σε δύο διαφορετικές εκδόσεις, το "απλό" DivX 5 και το "επαγγελματικό" DivX 5 Pro, η εταιρεία υποστηρίζει πως με την κατάλληλη χρήση της επαγγελματικής έκδοσης ο χρήστης μπορεί να επιτύχει πολύ καλύτερη ποιότητα βίντεο σε μέγεθος που είναι μέχρι και 30-50% μικρότερο από αυτό του παλαιότερου DivX 4. Φυσικά, για όσους δεν το γνωρίζουν, οφείλουμε να σας πληροφορήσουμε πως τα DivX 4, 5, OpenDivX και XVid βασίζονται όλα στον ίδιο κώδικα και αποτελούν απλώς τροποποιήσεις του, αντίθετα με το "πρώτο" και παλαιότερο DivX που κυκλοφόρησε, το DivX 3.11a, που ήταν ένα hack στον κώδικα MPEG4 της Microsoft. Ακόμη δεν έχουμε δοκιμάσει εκτενώς τον αλγόριθμο για να μπορούμε να σας ενημερώσουμε για τα αποτελέσματά του, αλλά οι πρώτες εντυπώσεις δείχνουν πως αποδίδει καλύτερα ή χειρότερα από τις υπόλοιπες λύσεις, ανάλογα με την ταινία που συμπιέζεται, ενώ οι νέες λειτουργίες του, από τη μια, μπορούν να κάνουν θαύματα και, από την άλλη, να... διαλύσουν εντελώς μια κωδικοποίηση. Σύντομα θα μπορέσουμε να σας παρουσιάσουμε αναλυτικά αυτό το νέο "θαύμα" της τεχνολογίας συμπίεσης βίντεο. Μέχρι τότε, μπορείτε να αρκεστείτε στις πληροφορίες και στους οδηγούς που θα βρείτε στο site του πασίγνωστου Doom9, www.doom9.net.



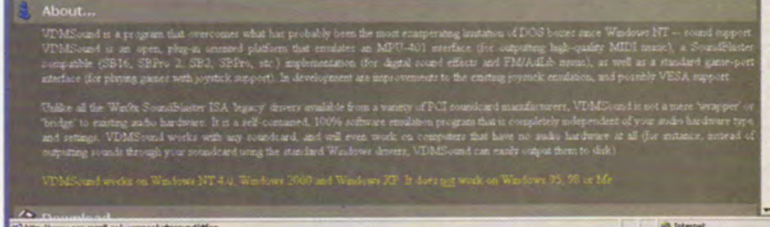
Παλιά παιχνίδια στα XP; Ω, ναι!

Και όμως, ο DOS ήχος στα XP δεν είναι άπιαστο όνειρο!

Παλιά όλα ήταν απλά: Επαιρνες υπολογιστή, μάθαινες να τον χρησιμοποιείς και έπαιζες παιχνίδια. Σήμερα, χωρίς να ξέρεις να τον χρησιμοποιείς, παίζεις παιχνίδια.

Ελα, όμως, που σε ορισμένες περιπτώσεις πρέπει να ξέρεις κάποια πράγματα για να παίξεις ένα παιχνίδι χωρίς προβλήματα -ειδικά αν το εγκατεστημένο λειτουργικό είναι τα Windows XP.

Το NTVDM είναι ένα μικρό πρόγραμμα που εγκαθίσταται σε οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα βασίζεται στον πυρήνα NT (τρία είναι όλα κι όλα, Win NT, 2000 και XP) και παίζει το ρόλο του "μεσάζοντα" ανάμεσα σε αυτό και την κάρτα ήχου. Μεταφράζει, δηλαδή, τους ήχους και τις μουσικές των παλιών παιχνιδιών, έτσι ώστε να μπορούν να αναπαραχθούν σε περιβάλλον Windows από την κάρτα ήχου. Χμμμ, καλό θα μου πείτε, έτσι; Γίνεται και καλύτερο, όμως! Το πρόγραμμα, από τη στιγμή που εγκαθίσταται, λειτουργεί χωρίς να απαιτείται παρέμβαση του χρήστη. Οταν ένα παιχνίδι εμφανίζει προβλήματα, αρκεί να κάνετε δεξί κλικ επάνω του και να επιλέξετε το "NTVDM mode συμβατότητας" (ή κάπως έτσι, θα σας γελάσω, αφού δεν το θυμάμαι ακριβώς) και... πάπαλα! Το παιχνίδι τρέχει τέλεια! Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι σε ορισμένα παιχνίδια η εκκίνησή τους καθυστερεί κομματάκι, αλλά και πάλι, τελικά, λειτουργούν! Τι κάθεστε, λοιπόν (και είναι και τσάμπα!), τρέξτε στο ntvdm.cjb.net να το προμηθευτείτε!



Μπάι Μπάι, Μορφέους

Το γνωστό πρόγραμμα "μεταλλάχτηκε!"

Αν ήσαστε και εσείς ένας από τους 50.000.000 χρήστες του γνωστού προγράμματος που αγωνιούσαν για το πότε θα ξαναλειτουργήσει, μπορείτε να εγκαταστήσετε την ολοκαίνουρια έκδοση και να αναφωνήσετε δυνατά: "Τώρα, χαιρέτα μου τον πλάτανο"!!!

Το δίκτυο Gnutella πολλοί το εμίσησαν, αυτό των Grokster-Morpheus-Kazaa ουδείς. Σε αυτή τη μοναδική Peer-To-Peer (P2P) συνεργασία, όλοι οι χρήστες βρήκαν την υγειά τους μετά την πτώση του Napster από την κορυφή. MP3, ταινίες, αρχεία βίντεο, προγράμματα, παιχνίδια, εικόνες, συνταγές για γιουβαρελάκια (και λοιπά e-books) βρήκαν το δρόμο τους μέσα από αυτό το δίκτυο προς τους δίσκους των χρηστών, άλλοτε παράνομα και άλλοτε νόμιμα. Πρόσφατα, όμως, η πιο πολυχρησιμοποιημένη από τις τρεις εφαρμογές έπαψε να λειτουργεί. Υποτίθεται πως ένα update βρισκόταν στα σκαριά, αλλά τίποτα... ζιτς... νάθινγκ... Ο κόσμος περίμενε και περίμενε, αλλά τίποτα δεν ερχόταν. Και ξαφνικά, τσα! Να το! Η νέα έκδοση του Morpheus, γρηγορότερη, πιο αξιόπιστη και με εκπληκτικές δυνατότητες, έκανε την εμφάνισή της για να ικανοποιήσει το φανατικό κοινό της (μιλάμε για περισσότερους από 50.000.000 χρήστες, παρακαλώ!). Ή τουλάχιστον έτσι έλεγε η εταιρεία..!



Το νέο Morpheus βασίζεται στο δίκτυο Gnutella και δεν αποτελεί παρά μία αντιγραφή ενός από τα πιο γνωστά προγράμματα του χώρου (δεν θα αναφέρουμε πως είναι το GNucleus για λόγους δεοντολογίας ;-). Όπως, τελικά, αποδείχτηκε, το update δεν έγινε για να ικανοποιήσει τους χρήστες, αλλά διότι η εταιρεία που έχει δημιουργήσει το Morpheus δεν ήθελε πια να πληρώνει δικαιώματα χρήσεως στην εταιρεία που έχει δημιουργήσει την τεχνολογία του δικτύου Grokster-Morpheus-Kazaa. Κρίμα, πραγματικά κρίμα, διότι το Morpheus ήταν το μοναδικό από τα τρία προγράμματα που δεν βασιζόταν τόσο στη διαφήμιση, στις συνοδευτικές spyware εφαρμογές και σε άλλα ενοχλητικά κόλπα.

Αντίο 3dfx

Η τελευταία "παράστασή" της

Η μόνη είδηση που δεν σηκώνει αστεία και πλάκες αφορά στην εταιρεία που μας γνώρισε την έννοια της τρισδιάστατης επιτάχυνσης σε παιχνίδια. Ακόμη και όσοι μισούσαν τα προϊόντα της, οφείλουν να σκύψουν ταπεινά το κεφάλι ως ένδειξη σεβασμού κατά το ύστατο χαίρε...

Οφείλω να το ομολογήσω: Είμαι ερωτευμένος με την 3dfx. Ο πρώτος υπολογιστής μου έχει πια μία Geforce 2 MX (ναι, τόσο χάλια), για να μπορώ να παίζω τα πιο απαιτητικά παιχνίδια, αλλά συνοδεύεται από μία Voodoo 2. Ο δεύτερος υπολογιστής μου "πατάει" σε μία Voodoo 3500, ενώ στην κοπέλα μου χάρισα την πολυαγαπημένη μου Voodoo Banshee. Θυμάμαι πως όταν πρωτογνώρισα τις χάρες της 3dfx, είχα έναν ταπεινό Pentium 1 στα 166MHz και έπαιζα το Tomb Raider 2. Όταν έβαλα την κορυφαία τότε Voodoo 1 στον υπολογιστή μου, είδα τα frame rates να εκτοξεύονται στα ύψη, την Lara να αποκτά πραγματικές καμπύλες (λέμε τώρα) και το νερό να φαίνεται σαν νερό και όχι σαν τρύπιο γαλάζιο σεντόνι. Είχα μαγευτεί. Μετά έμαθα πως η 3dfx δεν ήταν



νέα εταιρεία, αλλά είχε μεγάλη προϋπηρεσία στο χώρο των arcades, παράγοντας συστήματα απεικόνισης για γνωστά ηλεκτρονικά (όπως το 3D Jurassic Park). Με τον καιρό, όμως, εμφανίστηκαν άλλες εταιρείες, η 3dfx άρχισε να υποχωρεί στον ανταγωνισμό και, τελικά, κατόπιν αρκετών δικαστικών διαμαχών, αναγκάστηκε να κλείσει για πάντα τις πόρτες της. Όλοι γνωρίζουμε την 3dfx, όλοι ξέρουμε πως έχει σταματήσει τη λειτουργία της ως εταιρεία εδώ και καιρό, πολλοί την αγαπάμε και κάποιοι τη μισούν. Η αλήθεια, όμως, είναι πως η 3dfx κατάφερε να αλλάξει για πάντα το πρόσωπο του gaming στα PCs μας, ενώ αν δεν είχε στραβοπατήσει κάποιες φορές, θα είχαμε να δούμε πολλά ακόμη απ' αυτήν. Γιατί τα γράφω όλα αυτά θα μου πείτε; Δεν μπορώ να πω πως θα κλάψω, αλλά σίγουρα στεναχωρήθηκα όταν είδα στην επίσημη σελίδα της 3dfx ένα μήνυμα που δήλωνε πως η εταιρεία σταματά πια να έχει και δικτυακή μορφή, αφού το site της κλείνει. "Επίσημα", λοιπόν, το site www.3dfx.com έπαψε να λειτουργεί στις 19 Φεβρουαρίου 2002. Η 3dfx ουσιαστικά εξαφανίστηκε πια από προσώπου γης, αφήνοντας χιλιάδες οπαδών της μόνους με τη γλυκιά ανάμνηση της πρώτης φοράς που είδαν ένα παιχνίδι με επιτάχυνση από κάποια κάρτα της. Αν και η σελίδα ακόμη υπάρχει (προφανώς τη συντηρεί η ίδια η nVIDIA που εξαγόρασε την 3dfx, για λόγους marketing), δεν υπάρχει πια καμία ελπίδα να δούμε σε αυτήν κάποιο επίσημο update. Το μόνο "στέκι" όσων την αγάπησαν και την αγαπούν είναι το www.voodoofiles.com, ένα από τα λίγα sites που έμειναν πιστά στη βασίλισσα. Αντίο 3dfx.



ΕΡΧΕΤΑΙ...
5 ΜΑΪΟΥ
ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ
PROOPTIKI
www.prooptiki.gr
MARVEL
sony.com/Spider-Man
DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

Θα σε θυμόμαστε USB 1.1

Κάνε τώρα χώρο για το 2.0

Το πρότυπο USB ήταν ίσως η πιο εύχρηστη εξέλιξη στις επικοινωνίες του συστήματος με εξωτερικές συσκευές, από άποψη τόσο ευκολίας και ταχύτητας όσο και συντελεστή κόστους.

Το νέο πρότυπο USB 2.0 δεν αλλάζει πολλά στην αρχιτεκτονική και στην υλοποίηση, αλλά κατορθώνει και αυξάνει την ταχύτητα αυτή στα 480Mbps. Ηδη έχουν αρχίσει να γίνονται τα απαραίτητα βήματα για την εξάπλωση του νέου προτύπου, με όλες τις εταιρείες παραγωγής software (ω ναι, ακόμα και η Microsoft κυκλοφόρησε τους απαραίτητους drivers για την πλατφόρμα των Windows XP) αλλά και αυτές παραγωγής chipset, να το υποστηρίζουν. Οσον αφορά στις κατασκευάστριες συσκευών, ήδη διατίθενται στην αγορά motherboards με ενσωματωμένους USB controllers, καθώς και τις απαραίτητες θύρες, ενώ συσκευές USB έχουν κάνει την εμφάνισή τους (όπως το FX-1 CD-RW που παρουσιάζουμε στη στήλη "PC Flash" αυτού του μήνα). Το USB 2.0 είναι απολύτως συμβατό με το USB 1.1, κάτι που σημαίνει ότι φυσιολογικά δεν θα υπάρξουν προβλήματα σύνδεσης και συνεργασίας παλαιών συσκευών με νεότερες.



Πόση χωρητικότητα θα θέλατε σ' ένα DVD;

Τι θα λέγατε για 30GB!

Εννέα κατασκευαστές ηλεκτρονικών συσκευών συνιστούν τεράστιας χωρητικότητας DVDs. Αυτοί ξέρουν!

Μέχρι σήμερα, τα formats των DVDs -τουλάχιστον των εγγράψιμων και επανεγγράψιμων- ποίκιλλαν σε μορφές, πρότυπα και, φυσικά, σε ασυμβατότητα μεταξύ τους. Βλέπετε, οι Toshiba και Matsushita είχαν υιοθετήσει το DVD-RAM, οι Pioneer και Sharp το DVD-RW και οι Sony και Philips ένα εντελώς δικό τους format. Τελικά, όλα τα μεγαθήρια του χώρου κατανόησαν πως έτσι δουλειά δεν γίνεται. Μετρήστε, λοιπόν: Sony, Philips, Hitachi, Matsushita Electric, Pioneer, Sharp, LG Electronics, Thomson Multimedia και Samsung συνεργάζονται για τη δημιουργία οπτικών δίσκων μεγάλης χωρητικότητας. Αυτή ήταν η καλύτερη λύση, καθώς τα νέα εγγράψιμα DVDs θα κυκλοφορήσουν μέσα στα επόμενα δύο χρόνια και θα έχουν χωρητικότητα εξαπλάσια από αυτήν ενός κοινού DVD. Ετσι, με χωρητικότητες που θα αγγίζουν τα 30GB, τα νέα DVDs φιγουράρουν ως το αποθηκευτικό μέσο επόμενης γενιάς. Τόσο στη βιομηχανία μουσικής και ταινιών όσο και σε ό,τι αφορά τα εταιρικά και προσωπικά backups, η χωρητικότητα μπορεί να έχει άμεση εφαρμογή (φανταστείτε, όλα τα δεδομένα σας σε ένα μόνο δισκάκι). Μόνο ζήτημα δεν μπορεί να είναι παρά η αξιοπιστία και ταχύτητα των συσκευών ανάγνωσης. Είναι λογικό, σε τέτοια τεράστια ποσότητα αποθηκευμένων δεδομένων, να υπάρχει η ανάγκη μεγάλης ταχύτητας από πλευράς συσκευής και συστήματος. Γιατί, αν είναι να περιμένει κάποιος να αναγνώσει δεδομένα των 30GB, με τις σημερινές ταχύτητες...




Ολόκληρος στρατός είναι λίγος
όταν πρέπει να τα βάλει μαζί σου.
DUNGEON SIEGE
ROLE-PLAYING GAME FROM CHRIS TAYLOR
Ζήσε το ρυθμό της έντασης και της δράσης μέσα σε ανεξερεύνητα τοπία και υπόγεια μυστικά κελιά. Συγκέντρωσε και διοίκησε μέχρι και 8 χαρακτήρες ταυτόχρονα, ανάμεσα σε πολεμιστές, τοξότες, μάγους και αχθοφόρους που μεταφέρουν το θησαυρό σου, και πάρε εκδίκηση από τις σκοτεινές δυνάμεις του κακού. Είσαι ο πρωταγωνιστής στον ατέλειωτο τρισδιάστατο κόσμο του Ehb. Είτε παίζεις μόνος σου είτε σε multiplayer mode, η νίκη είναι στο χέρι σου. Μη χαλαρώνεις, η μάχη ξεκίνησε!
microsoft.com/games/dungeonsiege
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
VIOLENCE
BLOOD
GAS powered GAMES
Microsoft
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

Τα video games είναι επιστήμη;

Αν νομίζατε το αντίθετο, δεν έχετε δει τίποτε ακόμα!

Ακόμα, όμως, και αν δεν είναι επιστήμη, αποτελούν σίγουρα σημαντικό παράγοντα της σύγχρονης βιομηχανίας και, φυσικά, οικονομίας.



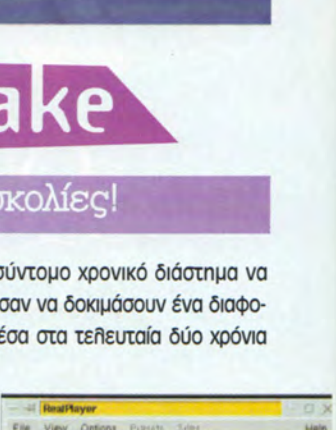
Τα video games εισβάλλουν στα σπίτια μας εδώ και 25 συναπτά έτη. Από τα απλοϊκά γραφικά του καθ' όλα εθιστικού Pong μέχρι τα σύγχρονα εντυπωσιακά παιχνίδια δράσης, η βιομηχανία των παιχνιδιών έχει αξία 6 εκατομμύρια δολάρια μόνο στις ΗΠΑ. Στη Βρετανία, με 3,5 εκατομμύρια δολάρια, η βιομηχανία των video games αποτελεί τη μεγαλύτερη επενδυτική αγορά διασκέδασης, μπροστά από την τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Σύμφωνα με τελευταίες μετρήσεις, τα 3/4 των Βρετανών μέχρι 30 ετών έχουν παίξει κάποιο video game, ενώ άνω του 50% παίζει τακτικότατα. Φυσικά, αυτές οι μετρήσεις και η εξάπλωση των video games έχουν οδηγήσει σε μία αύξηση του κόστους παραγωγής των παιχνιδιών, πολλά από τα οποία στοιχίζουν εκατομμύρια δολάρια - χωρίς να συμπεριλάβει κανείς τα έξοδα για τη διαφήμιση και την προώθησή τους στις αγορές. Το ESRC Centre for Research on Innovation and Competition φιλοξενεί ένα διεθνές meeting στο Manchester University, από τις 5 έως τις 7 Απριλίου 2002. Εκεί, ερευνητές από διάφορους κλάδους που σχετίζονται με τη βιομηχανία της διασκέδασης, οικονομολόγοι, ψυχολόγοι και άλλοι, θα συνομιλήσουν με σκοπό την εξέλιξη της αντιμετώπισης των computer games, του gaming και των ίδιων των gamers. Φέρνοντας κοντά τόσο τους ακαδημαϊκούς όσο και τους βιομηχανικούς παράγοντες, το ESRC αξιώνει πως θα κατορθώσει να δημιουργήσει ένα διεθνές forum για την ανταλλαγή ιδεών και απόψεων, πληροφοριών και αναλύσεων που σχετίζονται με τη βιομηχανία των video games. Ακόμα, το ESRC ενδιαφέρει η αλληλεπίδραση μεταξύ των ακαδημαϊκών ερευνών και της βιομηχανίας των games, βάσει της οποίας θα δημιουργηθούν νέα δίκτυα έρευνας, τα οποία θα εξυπηρετούν ακόμα και φοιτητές που ενδιαφέρονται για παρεμφερείς έρευνες.

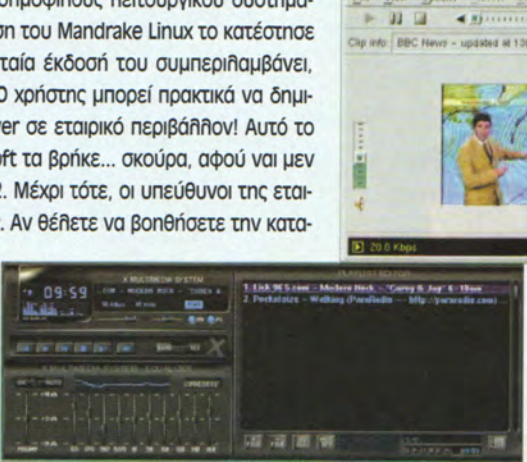
Σώστε το Mandrake-Mandrake

Η γνωστή distribution του Linux συνάντησε οικονομικές δυσκολίες!

Η δημοφιλής distribution του Linux ζητά τη βοήθεια των απανταχού οπαδών της και όχι μόνο. Βάλτε το χέρι στην τσέπη, αλλιώς το Mandrake... τη βγάζει δεν τη βγάζει τη χρονιά!

Το Mandrake Linux κατάφερε σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα να προκαλέσει το ενδιαφέρον όσων επιθυμούσαν να δοκιμάσουν ένα διαφορετικό, εύχρηστο λειτουργικό σύστημα. Μέσα στα τελευταία δύο χρόνια το Mandrake μετατράπηκε, από αντιγραφή του Red Hat Linux, σε μία ολοκληρωμένη, αυτόνομη έκδοση του δημοφιλούς λειτουργικού συστήματος. Η εξαιρετικά απλή και σχεδόν πλήρως αυτοματοποιημένη εγκατάσταση του Mandrake Linux το κατέστησε την πιο αγαπημένη εκδοχή του Linux για τους αρχάριους, ενώ η τελευταία έκδοσή του συμπεριλαμβάνει, εκτός από αυτό, ένα τεράστιο σύνολο παιχνιδιών αλλά και εφαρμογών: Ο χρήστης μπορεί πρακτικά να δημιουργήσει μ' αυτό από έναν απλό home υπολογιστή μέχρι έναν mail server σε εταιρικό περιβάλλον! Αυτό το θαυμαστό distribution, λοιπόν, πάει για... φούντο! Η εταιρεία Mandrake soft τα βρήκε... σκούρα, αφού ναι μεν προέβλεπε πως θα είχε κέρδη, αλλά αυτά θα έρθουν στο τέλος του 2002. Μέχρι τότε, οι υπεύθυνοι της εταιρείας ζητούν τη βοήθεια όποιου έχει δοκιμάσει και αγαπά τη δουλειά τους. Αν θέλετε να βοηθήσετε την καταξιωμένη αυτή εταιρεία να συνεχίσει τον... ιερό σκοπό της, επισκεφτείτε τη σελίδα www.linux-mandrake.com για ειδήσεις και πληροφορίες σχετικά με το λειτουργικό, καθώς και τον... έρανο που το αφορά!





Η πιο δημοφιλής Internet οικογένεια!

e-FREE surf

το «ευέλικτο»
...από το περίπτερο στον υπολογιστή σας!





e-FREE surf ISDN

το «γρήγορο»
σύνδεση ISDN στα περίπτερα με € 13,99!

e-FREE plus

το «πλήρες»
56K - ISDN 64K - ISDN 128K
για 1/3/6/12/... μήνες!



...πρόσβ@ση στο Internet με την πρώτη!

0800-11-39999

Compulink Network A.E.
στο Internet με την πρώτη!

www.compulink.gr

Λ. Συγγρού 44
Αθήνα 117 42
e-mail: info@compulink.gr
Tel.: 010 9282700
Fax: 010 9249801

scarabaeus.gr

Flash

Athlon XP 2100+

Ένα ακόμα βήμα στο δρόμο προς τον ταχύτερο επεξεργαστή από την AMD. O XP 2100+ τρέχει στα 1,73 GHz, λίγο πριν από την κατάργηση του πυρήνα Palomino.



ATI και Chipsets

Μετά την nVIDIA και η ATI στο χορό των ολοκληρωμένων chipsets. Το Radeon IGP θα διαθέτει γραφικά Radeon, 3D ήχο και LAN.



Τα βραβεία της Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS)

Ποια ήταν τα καλύτερα games της χρονιάς;

H Academy of Interactive Arts and Sciences έδωσε τα βραβεία της, τα οποία περιελάμβαναν αναλυτικά 29 κατηγορίες.

Εντύπωση έκαναν δύο γεγονότα: Η διαμαρτυρία της GOD επειδή το Max Payne δεν πήρε καμιά υποψηφιότητα όπως αναμενόταν (προσωπική άποψη του Παναγιώτη Λιβιτσάνου είναι πως καλώς δεν πήρε) και η ανάδειξη ως καλύτερου video game ανεξαρτήτου πλατφόρμας, του Halo της Bungie για το Xbox. Ας δούμε όμως, τα βραβεία που αφορούν στα PC games.

ON-LINE

ON-LINE GAMEPLAY ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Return to Castle Wolfenstein**
  id Software/Activision

Massive Multiplayer/Persistent World

GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Dark Age of Camelot**
  Mythic Entertainment/Mythic Entertainment

PC

ACTION/ADVENTURE GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Return to Castle Wolfenstein**
  id Software/Activision

Ο ΠΙΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ
- **Backyard Basketball**
  Humongous Entertainment/Infogrames

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Where in the World is Carmen San Diego? Treasures of Knowledge**
  Learning Company/Learning Company

ROLE PLAYING GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**
  BioWare Corp./Interplay

SIMULATION GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Microsoft Flight Simulator 2002**
  Microsoft/Microsoft

SPORTS GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **FIFA 2002**
  EA Canada/Electronic Arts

STRATEGY GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Sid Meier's Civilization III**
  Firaxis Games/Infogrames

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Black & White**
  Lionhead Studios/Electronic Arts

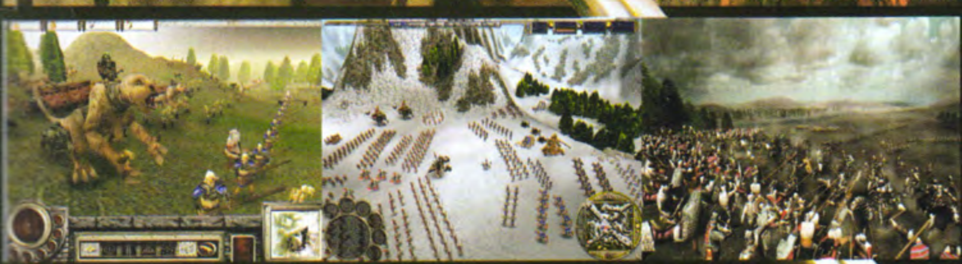
COMPUTER GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Black & White**
  Lionhead Studios/Electronic Arts



GAME OF THE YEAR

GAME ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
- **Halo: Combat Evolved (Xbox)**
  Bungie/Microsoft





"Πλούσια γραφικά με καταπληκτική λεπτομέρεια. [...] Τεράστια επίπεδα [...] Ενα τεράστιο βήμα μπροστά για τα 4,5/5 !!!", www.gamesdomain.com

Contenido • Contenuto
Contenu • Content
ELSPA 11+ OK
© ELSPA

BEACON
MULTIMEDIA

MICROÏDS

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636,
URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

Connecting...

85%

Στο καλύτερο ελληνικό site των games

GAME WEB

- Shareware games
- Demos
- Updates παιχνιδιών
- Saved games
- Screen shots
- Trailers

www.gameweb.gr

Δεν παίζεται!!!

top 10

Αποτελέσματα αναγνωστών

1	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	Bioware	RPG
2	ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND	LucasArts	Adventure
3	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION	Microsoft	Strategy
4	DIABLO 2	Blizzard Entertainment	RPG
5	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	EIDOS Interactive	Strategy
6	THE LONGEST JOURNEY	Funcom	Adventure
7	GRAND PRIX 3	Microprose	Simulation
8	FIFA 2001	EA Sports	Simulation
9	HALF-LIFE	Sierra Studios	Action
10	THE SIMS	Maxis	Strategy

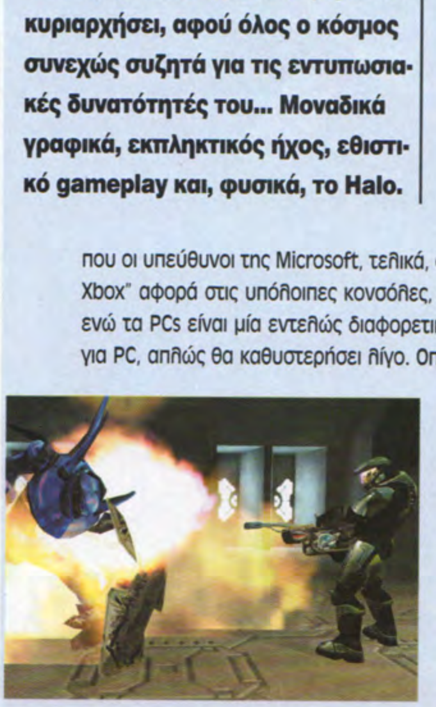
Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

HALO ΣΤΟ PC; YES!

Και μας έλεγαν πως θα βγει "μόνο για Xbox"... Χα!

Τελικά, το Xbox έχει καταφέρει να κυριαρχήσει, αφού όλος ο κόσμος συνεχώς συζητά για τις εντυπωσιακές δυνατότητές του... Μοναδικά γραφικά, εκπληκτικός ήχος, εθιστικό gameplay και, φυσικά, το Halo.

Το Halo είναι ουσιαστικά το μοναδικό παιχνίδι που κατάφερε να φτάσει (και, όπως πολλοί λένε, να ξεπεράσει) το all time classic Half-Life. Το επίσημο site της εταιρείας, καθώς και όλες οι διαφημίσεις του παιχνιδιού, δηλώνουν υπεύθυνα, μέσω σχετικού σήματος, "Only for Xbox", "Μόνο για το Xbox" δηλαδή. Έλα μου, όμως, που οι υπεύθυνοι της Microsoft, τελικά, φαίνεται ότι άλλαξαν γνώμη! Το "Only for Xbox" αφορά στις υπόλοιπες κονσόλες, όπως δήλωσε υπεύθυνος της Microsoft, ενώ τα PCs είναι μία εντελώς διαφορετική υπόθεση! Το Halo, λοιπόν, θα βγει και για PC, απλώς θα καθυστερήσει λίγο. Όπως μπορείτε να καταλάβετε, η Microsoft θέλει να δώσει ένα μικρό προβάδισμα στη νέα κονσόλα της. Όπως και να έχει, όλοι θα μείνουμε ικανοποιημένοι: και όσοι βαρέθηκαν να κάνουν αναβαθμίσεις θα μπορέσουν να πάρουν ένα Xbox και να παίξουν το εκπληκτικό αυτό FPS εκεί, και όσοι "αντέχει το πορτοφόλι τους" θα πάρουν μία Geforce 3-4 για να χαρούν το Halo όπως του αξίζει! Ζήτω!



Φορητό MPEG4;

Μια πρώτη γεύση στη φετινή CeBIT

Μέχρι τώρα είχαμε συνηθίσει στα φορητά video CDs (VCD) και DVD players, οπότε η μεταπήδηση στο "καθαρά κομπιουτεράδικο" MPEG4 είναι εντυπωσιακή!

Η εταιρεία Archos παρουσίασε ένα προϊόν, που ακούει στο όνομα "Jukebox Multimedia" και χαρακτηρίζεται από ανεπτυγμένες δυνατότητες και ιδιαίτερα μικρό σχήμα. Η συσκευή μπορεί να αναπαράγει τραγούδια MP3, να παρουσιάζει εικόνες σε JPEG και BMP format, καθώς και βίντεο MPEG4. Αν και η οθόνη της συσκευής είναι μικρή - όχι ό,τι καλύτερο για παρακολούθηση ταινίας - διαθέτει Video-Out, προβάλλοντας έτσι τα περιεχόμενά της σε μία τηλεόραση! Εκτός αυτών, μπορεί άνετα να παίξει το ρόλο εξωτερικής συσκευής αποθήκευσης για υπολογιστή, αφού περιλαμβάνει έναν σκληρό δίσκο μεγέθους 10GB. Βέβαια, δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα μπορεί να αναπαράγει ταινίες σε DivX 3.11, αλλά πιθανότατα θα μπορεί να παίξει ταινίες κωδικοποιημένες με τους αλγορίθμους DivX 4 και 5, αφού αυτοί βασίζονται "καθαρά" στο πρότυπο MPEG4.



Και η Asus στο "παιχνίδι" του βίντεο!

MPEG4 σε... PDAs!

Ανάμεσα στα υπόλοιπα εκθέματα της φετινής CeBIT ξεχώρισε ένα PDA της Asus, με χαρακτηριστικά υψηλές επιδόσεις και κορυφαία ποιότητα στην αναπαραγωγή MPEG4 βίντεο.

Βέβαια, το νέο δεν θα μπορούσε να κριθεί ως ιδιαίτερα σημαντικό - αφού η γνωστή μας DivX Networks έχει παρουσιάσει τον player της τόσο για Windows, MacOS, Linux και Amiga όσο και για PDAs - αν δεν προερχόταν από μία τόσο σημαντική και καταξιωμένη εταιρεία. Το MPEG4, λοιπόν, φαίνεται πως έχει πάρει τα... μυαλά των εταιρειών, που πασχίζουν να συμπεριλάβουν υποστήριξη γι' αυτό στα προϊόντα τους, ενώ εμείς ακόμη περιμένουμε τον hardware DivX player/encoder, που η DivX Networks έχει ανακοινώσει. Παράλληλα, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε πως στο εξωτερικό ήδη διατίθενται στα καταστήματα συσκευές που μπορούν να αντικαταστήσουν πλήρως ένα συνηθισμένο βίντεο, χρησιμοποιώντας απλά CDs ή σκληρούς δίσκους αντί για βιντεοκασέτες, γράφοντας σ' αυτά χρησιμοποιώντας το MPEG4 format.



Connecting...
90%
Στις παρουσιάσεις των πιο πρόσφατων games από το
GAME WEB
- Reviews
- Previews
- Τελευταία νέα
- Αφιερώματα
- Αποκλειστικές συνευτεύξεις
www.gameweb.gr
Δεν παίζεται!!!

του Derek de la Fuente



Η σειρά των Might and Magic ξεκίνησε πριν από περισσότερα από 8 χρόνια. Η 9η προσθήκη της δείχνει ότι, παρά το μεγάλο χρονικό διάστημα ύπαρξης του παιχνιδιού, δεν έχει χάσει τίποτα από την παλιά αίγλη και ατμόσφαιρα.

MIGHT AND

Εταιρεία	3DO
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Απρίλιος 2002



Πέρασαν 500 χρόνια από τη στιγμή που ο μεγάλος κατακλυσμός σήμανε το τέλος και την καταστροφή της αυτοκρατορίας των Ursanian. Επειτα από αιώνες αψιμαχιών, η βόρεια περιοχή της Chedian άρχισε να ευημερεί και πάλι. Καθώς, όμως, η "παράδοση" στα PC games δεν θέλει την ειρήνη να κρατά πολύ, ένας νέος κίνδυνος εμφανίστηκε στα δυτικά. Μια ορδή επιδρομέων από την Beldonia λεηλατεί και καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά της. Η μοίρα του παίκτη σε αυτό το παιχνίδι, είναι να ενώσει τις έξι φυλές της Chedian και να αποτρέψει τα σχέδια των εισβολέων. Τα γραφικά, όπως βλέπετε στις εικόνες, είναι ιδιαίτερα προσεγμένα, ενισχυμένα από μία ήδη υπάρχουσα 3D μηχανή. Το Might and Magic IX θα διαθέτει ένα νέο λειτουργικό interface, με ένα πρωτότυπο σύστημα συνομιλίας, το οποίο σε συνδυασμό με τα 23 πρόσθετα skills θα επιτρέπει στους παίκτες να κάνουν πλήρες customization στους χαρακτήρες. Επίσης, θα παραμείνει πιστό στη θεματολογία που εμπνεύστηκε ο Jon Van Caneghem και θα προσφέρει περισσότερες από 60 ώρες παιχνιδιού, μοιρασμένες σε 10 μεγάλες και διαφορετικές τοποθεσίες.

@ http://www.3do.com/mightandmagic



Η ομάδα του παίκτη μπορεί να αποτελείται μέχρι και από 7 άτομα, τα οποία ποικίλλουν τόσο σε επίπεδο όσο και σε κλάσεις.







MAGIC IX

Η μαγεία και η δύναμη καλά κρατούν



Η περιπέτεια ξεκινά επάνω σε ένα πολεμικό καράβι, το οποίο συναντά άσχημες καιρικές συνθήκες και εξοκέλλει στο Isle of Ashes στα μέσα της θάλασσας του Verhoffin. Οι επιζώντες διασκορπίζονται γύρω από τα συντρίμμια του καραβιού και περιμένουν τον παίκτη να ορίσει τη σύνθεση της ομάδας - η οποία θα αποτελείται τόσο από χαρακτήρες που θα χειρίζεται ο παίκτης όσο και από NPCs - και να την οδηγήσει μακριά από το νησί. Συνολικά, ο αριθμός των διαφορετικών NPCs που μπορούν να γίνουν μέλη της ομάδας ανέρχεται στους 15. Η ομάδα του παίκτη μπορεί να αποτελείται μέχρι και από 7 άτομα, τα οποία ποικίλλουν τόσο σε επίπεδο όσο και σε κλάσεις. Για παράδειγμα, θα υπάρχουν ο τραπεζίτης, ο οποίος δεν είναι ικανός να πολεμήσει αλλά αυξάνει συνεχώς τα χρήματα που κερδίζει η ομάδα, και πολεμιστές όπως ο σταυροφόρος 40ού επιπέδου, ο οποίος μπορεί να διασφαλίσει σε μεγάλο βαθμό την επιβίωση της ομάδας. Η απεικόνιση του παιχνιδιού θα είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, δίνοντας αμεσότητα στις δράσεις. Το Might and Magic IX είναι το 9ο παιχνίδι της γνωστής πλέον σειράς RPGs που μετρά ήδη 8 χρόνια ύπαρξης και αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή...



Τα παιχνίδια από την Ανατολική Ευρώπη πληθαίνουν συνεχώς. Η Jowood είναι μία εταιρεία που τείνει να δημιουργήσει μία παράδοση όσον αφορά τόσο στους καλούς τίτλους όσο και στην παραγωγή τίτλων άγνωστων προγραμματιστικών ομάδων!

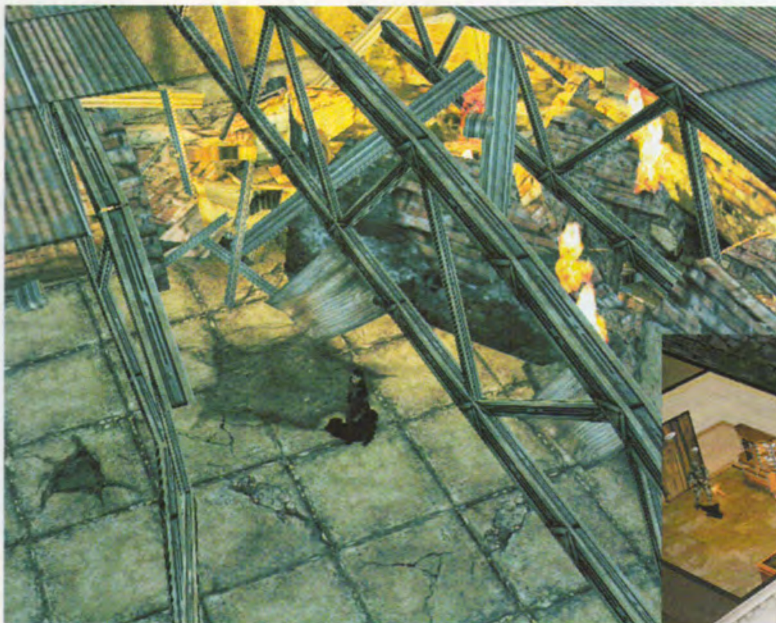
COLD ZERO:



Εταιρεία	**JoWood**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Τέλος του 2002**

@ http://www.jowood.com/en/

Η εταιρεία JoWood έχει βάλει σκοπό να μας τρελάνει με την παραγωγικότητά της ή τουλάχιστον με την ανάληψη διάθεσης παραγωγών τρίτων! Το Cold Zero είναι δημιούργημα της πολωνικής ομάδας Drago Entertainment (επιτέλους, πού είναι το ελληνικό software;) και είναι ένα παιχνίδι action-adventure τρίτου προσώπου, όπου ο παίκτης θα κληθεί να αναλάβει το ρόλο του John McAffrey, ενός πρώην ελεύθερου σκοπευτή της αστυνομίας του Los Angeles, ο οποίος κατά λάθος σκότωσε έναν όμηρο κατά τη διάρκεια μιας μυστικής αποστολής. Αυτό τον οδήγησε σε ψυχολογική κατάπτωση και στην παραίτηση από την αστυνομία. Αργότερα, αναζήτησε δουλειά σε μια ιδιαίτερη υπηρεσία ασφαλείας. Η εταιρεία BioResearch Inc., που εξειδικεύεται στις γενετικές έρευνες και είναι πελάτισσα της εταιρείας ασφαλείας όπου εργάζεται ο John, κατασκευάζει ένα γενετικό όπλο, έναν ιό με το κωδικό όνομα "Cold Zero". Όλα πήγαιναν καλά (συνηθίζεται στα games) ώσπου μία τρομοκρατική ομάδα επιτίθεται στην εταιρεία και σκοτώνει τους πάντες, εκτός φυσικά από τον ήρωα, ο οποίος θέτει ως σκο-





Ο McAffrey μπορεί να πυροβολεί γονυπετής ή όρθιος, εξασφαλίζοντας έτσι μεγαλύτερη ακρίβεια ή ταχύτητα, ανάλογα με την ανάγκη κάθε περίπτωσης.

THE LAST STAND

Ο τελευταίος επιζών

πό της ζωής του να ανακαλύψει γιατί και από ποιον δέχτηκαν επίθεση και να εμποδίσει τους τρομοκράτες να χρησιμοποιήσουν τον ιό για τα τρομερά σχέδιά τους!

Δίνοντας έμφαση στην έντονη δράση, το παιχνίδι αν και βρίσκεται σχετικά μακριά από την τελική μορφή του, διαθέτει αξιοπρόσεκτο σχεδιασμό χαρακτήρων. Κατ' αρχάς, ο ήρωας διαθέτει πληθώρα κινήσεων, όπως τρέξιμο, περπάτημα, πήδημα, κίνηση με τα γόνατα και σκαρφάλωμα. Ο McAffrey είναι ικανός να χρησιμοποιεί το όπλο του με πολλούς τρόπους, μπορεί δηλαδή να πυροβολεί γονυπετής ή όρθιος, εξασφαλίζοντας έτσι μεγαλύτερη ακρίβεια ή ταχύτητα, ανάλογα με την ανάγκη κάθε περίπτωσης. Μπορεί, επίσης, να χειρίζεται δίδυμα πιστόλια ή κάποιο άλλο από τα πολυάριθμα όπλα, από ρόπαλο του baseball μέχρι το κλασικό ρουκετοβόλο! Ακόμα, θα του δοθεί η ευκαιρία να οδηγήσει διάφορα οχήματα.

Αν και το παιχνίδι αρχικά σχεδιαζόταν να κυκλοφορήσει στο τέλος αυτού του μήνα, φαίνεται ότι δεν θα ολοκληρωθεί μέχρι το τέλος της χρονιάς. Και αυτό γιατί η προγραμματιστική ομάδα θέλει να δώσει ακόμα περισσότερη έμφαση στα γραφικά και στο gameplay.





Η Rage είναι από τις πιο γνωστές εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών δράσης και σπάνια μας απογοητεύει. Αυτή τη φορά, το παιχνίδι της αξιώνει να κερδίσει λίγη από την αναγνώριση που απέσπασε το Halo...

Το Mobile Forces θα σας ταξιδέψει στα φουτουριστικά περιβάλλοντα 12 διαφορετικών τόπων.

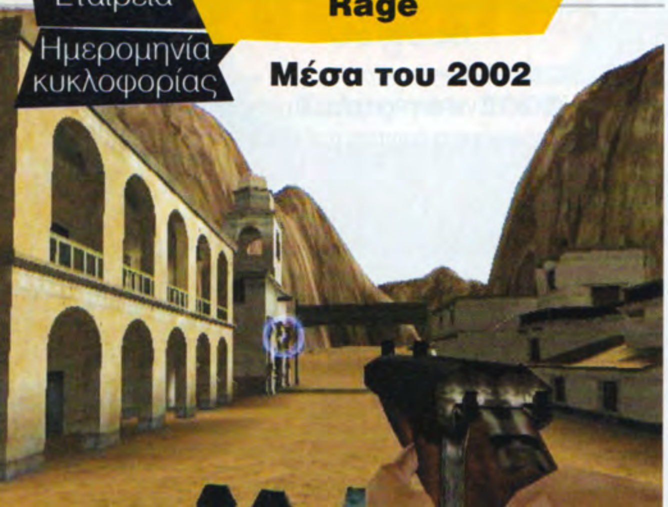




MOBILE FORCES

Ενα μηχανοκίνητο First Person Shooter

Εταιρεία	Rage
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Μέσα του 2002



www.rage.com

Ως γνωστόν, τα first person shooters μετρούν δεκάδες τίτλους και πολλά από αυτά ξεχωρίζουν, παρ' όλο που δεν βασίζονται στις πιο πρωτότυπες ιδέες. Ενα από αυτά ενδεχομένως θα είναι το Mobile Forces της Rage Software. Το παιχνίδι "χτίστηκε" σύμφωνα με τη μηχανή του Unreal Tournament και του επερχόμενου Unreal Warfare. Βάσει αυτών, η Rage θέλει να δημιουργήσει ένα παιχνίδι με ρεαλιστικά όπλα και τεράστια λεπτομερή επίπεδα, τα οποία θα τείνουν περισσότερο προς την πραγματικότητα και λιγότερο προς την επιστημονική φαντασία. Ισως, ζηλεύοντας την επιτυχία του Halo, η Rage επιθυμεί να δημιουργήσει έναν αξιόλογο συνδυασμό δράσης και αλληλεπίδρασης με διάφορα οχήματα, κάτι που μοιάζει να είναι της μόδας τελευταία. Πλαισιωμένο, λοιπόν, από καλά γραφικά (είναι κανόνας για ένα επιτυχημένο παιχνίδι δράσης), ιδιαίτερης ποιότητας τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων αλλά και ενισχυμένες δυνατότητες παιχνιδιού multiplayer, το Mobile Forces θα σας ταξιδέψει (πεζούς ή οδηγώντας) στα φουτουριστικά περιβάλλοντα 12 διαφορετικών τόπων, όπου θα κληθείτε να πολεμήσετε δίπλα σε συμπολεμιστές-bots, τους οποίους θα διαχειρίζεται η CPU.





ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-51, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310-330292 • HOTLINE: 0801-11-16801

Despec MULTIMEDIA systems



Όσοι αρέσκονται στα πολύπλοκα παιχνίδια στρατηγικής, που περιλαμβάνουν το management αλλά και τη διπλωματία και τον πόλεμο, θα βρουν σίγουρα το νέο παιχνίδι της Stardock πολύ ενδιαφέρον.

Το Galactic Civilization είναι μία επανέκδοση του πολύ γνωστού ομότιτλου παιχνιδιού του 1994, εμπλουτισμένη με όλα τα "καλούδια" της νέας τεχνολογίας.

GALACTIC CIVILIZATION

Γνωρίστε τους πολιτισμούς του Γαλαξία μας

Εταιρεία	**Stardock**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Πάσχα του 2002**



Στα τέλη του 20ού αιώνα, η ανθρωπότητα έρχεται σε επαφή με φυλές εξωγήινων πλασμάτων. Οι εξωγήινοι πολιτισμοί χρησιμοποιούν τις λεγόμενες αστρικές πύλες, τις οποίες ανοιγοκλείνουν για να ταξιδεύουν και να χαρτογραφούν το γαλαξία. Οι πύλες αυτές διαφύλατταν την ειρήνη, καθώς κανένας λαός δεν μπορούσε να επισκεφτεί την περιοχή κάποιου άλλου, αν αυτός δεν του επέτρεπε την είσοδο στην αστρική πύλη του. Δυστυχώς, οι άνθρωποι πάνω στον ενθουσιασμό και την απροσεξία τους, δημιουργούν μια τεχνολογία που επιτρέπει τα ταξίδια διαμέσου του χωροχρόνου. Αυτή την τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος για καλούς ή και για κακούς σκοπούς! Το Galactic Civilization είναι μία επανέκδοση του πολύ γνωστού ομότιτλου παιχνιδιού του 1994, εμπλουτισμένη με όλα τα "καλούδια" της νέας τεχνολογίας. Ετσι, έχουν αλλάξει τόσο τα γραφικά όσο και τα υπόλοιπα τεχνικά σημεία, με πιο πολύπλοκο και λειτουργικό interface και καλύτερο έλεγχο του παιχνιδιού. Σκοπός του παίκτη είναι να βοηθήσει την ανθρωπότητα να επιζήσει, διαχειριζόμενος την οικονομία, την πολιτική και το στρατό, σε ένα σύνθετο παιχνίδι management και στρατηγικής πραγματικού χρόνου. PC



http://www.stardock.com



Απολαύστε τη sunny ανανέωση
στους χυμούς Refresh
100% ΦΥΣΙΚΟΙ ΧΥΜΟΙ
ΦΡΟΥΤΟΠΟΤΑ
ΧΥΜΟΣ ΜΕ 10 ΒΙΤΑΜΙΝΕΣ
ΝΕΚΤΑΡ
sunny Refresh
Οι χυμοί **Sunny Refresh**
αποτελούν πηγή **απόλαυσης**,
ζωντάνιας και **δροσιάς**!
Εξασφαλίζουν την **ποιότητα** και το **κέρδος**
χάρη στη **νέα φωτεινή** τους **ταυτότητα**
και τις **πρακτικές, μοντέρνες συσκευασίες**.
Νέα γεύση ροδάκινο
ΕΒΓΑ
ΕΒΓΑ Α.Ε., ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 88, 104 47 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 010.34.87.400
ΒΙΠΕΘ ΣΙΝΔΟΥ, ΟΔΟΣ Ν.Β7, 570 22 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 0310-79.72.33-4
Elite
ELITE ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΑΝΩΝΥΜΟΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΔΙΑΝΟΜΩΝ ΤΡΟΦΙΜΩΝ
21ο ΧΛΜ., ΛΕΩΦ.ΜΑΡΑΘΩΝΟΣ, 190 09 ΠΙΚΕΡΜΙ ΑΤΤΙΚΗΣ, ΤΗΛ.: 010.60.39.712

Adventure & RPG Update

Θα ξαναδούμε τον Indy και τον Larry;

Τετρασέλιδη και αυτόν το μήνα η στήλη μας, μια κι έχουμε πολλά να σας γράψουμε. Οπως θα διαπιστώσετε ευθύς αμέσως, ιδιαίτερα ευχάριστα είναι τα νέα από τη Sierra, μάλιστα όχι μόνο σε ό,τι αφορά το Space Quest.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

SIERRA: ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΙΣ ΡΙΖΕΣ;

Στο The Subspace Channel έγινε χαμός. Αιτία η αναδημοσίευση δηλώσεων του νυν προέδρου της Sierra Mike Ryder (αλήθεια, ποιος τον ήξερε ως τώρα;), που δημοσιεύονται στο τεύχος Απριλίου του αμερικανικού "PC Gamer". Σ' αυτές τις δηλώσεις του ο Mike Ryder αναφέρει ότι η Sierra θα προσπαθήσει να ξαναγυρίσει στις ρίζες της, ότι έχουν στη γραμμή παραγωγής 10 παιχνίδια για τον επόμενο χρόνο και ότι ως στόχο έχουν να παράγουν λιγότερα αλλά πιο ποιοτικά παιχνίδια. Τι μας ενδιαφέρει εμάς αυτό, θα ρωτήσετε. Ο νυν πρόεδρος της Sierra συμπλήρωσε ότι έχουν ήδη καταλήξει στο να φέρουν πίσω τις σειρές των King's Quest, Space Quest, Gabriel Knight και Leisure Suit Larry! Ω, ναι, αυτό είναι είδηση. Στο ίδιο τεύχος του περιοδικού δημοσιεύονται δηλώσεις και του Al Lowe, δημιουργού της σειράς Larry, σύμφωνα με τις οποίες επιβεβαιώνεται ότι υπάρχουν, κατ' αρχάς, σκέψεις για ένα καινούριο Larry, ωστόσο τίποτα δεν έχει οριστικοποιηθεί ακόμη.

Μ' όλα αυτά τα πράγματα έχουν μπερδευτεί λίγο, αν και η ελπίδα για την οποία έγραφα στο προηγούμενο τεύχος φαίνεται να δυναμώνει. Θα δούμε σχετικά "άμεσα" ένα νέο Space Quest ή ένα νέο Larry ή όχι; Ή, τελικά, θα τα δούμε και τα δύο, αλλά και άλλες σειρές των πολυαγαπημένων μας adventures, οι οποίες έκαναν πραγματική βασίλισσα τη Sierra, όπως δηλώνει ο νυν πρόεδρος της Sierra;

Περισσότερα μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://wiw.org/~jess/cgi-bin/YaBB/YaBB.cgi?board=general;action=display;num=1015698606 που μας έστειλε ο φίλος της στήλης Spirtok (κατά κόσμον Σωτήρης Κουτσούρης και παλιός φίλος της Sierra), τον οποίο ευχαριστώ προσωπικά.



MIGHT & MAGIC 9 ΤΩΝ NEW WORLD COMPUTING ΚΑΙ 3DO.



MIGHT AND MAGIC 9

Διάφοροι αναγνώστες, με πρώτο και καλύτερο το φίλο Δημήτρη Μουρατίδη από τη Θεσσαλονίκη, διαμαρτύρονται γιατί δεν έχω γράψει τόσο καιρό κάτι για το MIGHT AND MAGIC 9, το οποίο ανήκει σε μία από τις σημαντικές σειρές RPGs.

Κατ' αρχάς, να υποθέσω ότι πρόκειται για μάλλον νέους φίλους του περιοδικού, γιατί αλλιώς θα ήξεραν ότι η συγκεκριμένη σειρά και μάλιστα τα Might & Magic 3 και 6, είναι από τα πιο αγαπημένα μου RPGs όλων των εποχών. Για το Might & Magic 9 έχω κάνει μέχρι τώρα μόνο 1-2 αναφορές για έναν απλό λόγο. Δεν είχα κάτι καινούριο να γράψω. Θα ήταν καλύτερα να έγραφα συνέχεια ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, χωρίς τίποτε άλλο; Αν και ομολογώ ότι αυτή η παρατήρηση μού έδωσε την ιδέα να "μπει" στη στήλη ένα μόνιμο πλαίσιο με τα αναμενόμενα adventures και RPGs. Θα δούμε...

Τέλος πάντων, η κυκλοφορία του παιχνιδιού έχει γίνει από τη New World Computing/3DO από τον περασμένο Αύγουστο. Τα καλά νέα είναι ότι η εταιρεία μάς έστειλε μία ειδική preview έκδοση που παίζεται μόνο μέσω Internet και αφού χρησιμοποιήσεις μία σειρά από "σωστά"®passwords. Ακόμη και τα

patches που κατεβάζεις, θέλουν passwords!

Η ειδική αυτή έκδοση επιτρέπει να παίξεις τρία επίπεδα του παιχνιδιού και έτσι να αποκτήσεις μία σαφή γνώμη γι' αυτό.

Ετοιμάζω ένα μεγάλο preview για το επόμενο τεύχος. Αρχισυντάκτου... επιτρέποντος θα γίνει 4σέλιδο, αφού το υλικό είναι υπεραρκετό και αυτά που θέλω να γράψω πολλά.

Αυτό που με εντυπωσίασε στο υλικό που μας έστειλαν είναι το ότι η preview έκδοση συνοδεύεται από ένα ειδικό κείμενο, που καταγράφει όλες τις αλλαγές ή τις διαφορές που θα υπάρχουν στο κανονικό παιχνίδι και στην preview αυτή έκδοση.

Τα επίπεδα που είδα είναι τα Isle of Ashes, The Lich Lab και το Verhoffin's Ruins Για να μπορέσεις να επισκεφθείς τα δύο τελευταία επίπεδα και να επιζήσεις σ' αυτά, η preview έκδοση περιέχει ένα ειδικό save game, όπου η ομάδα σου είναι ήδη Level 50 (!) και έτσι δεν έχεις κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα στο να τα εξερευνήσεις ολοκληρωτικά.

Αξίζει να υπογραμμίσω το πολύ ευέλικτο user interface του παιχνιδιού, το οποίο σου επιτρέπει να το χειριστείς με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους.

Στο Might & Magic 9 έχει δοθεί πολύ μεγάλη σημασία στα διάφορα skills. Το θέμα αυτό φαίνεται ότι έχει γίνει πολύ της μόδας, αφού το ενσωματώνουν πλέον σχεδόν όλα τα RPGs. Για να μάθεις ένα νέο skill, πρέπει πρώτα να βρεις το κατάλληλο skill book. Οταν οι χαρακτήρες σου ανεβαίνουν ένα επίπεδο, τότε κερδίζεις διάφορους πόντους, τους οποίους πρέπει να βάλεις στα διάφορα skills σου. Επειτα από ένα επίπεδο σ' ένα συγκεκριμένο skill, μπορείς να προσπαθήσεις να γίνεις expert, master ή και grandmaster. Η αντιστοιχία των επιπέδων στα προαναφερόμενα skills είναι 4, 7 και 10. Για να γίνεις, φυσικά, ειδικός σε κάποιο skill, πρέπει να βρεις τον κατάλληλο δάσκαλο που θα σε μυήσει στις τεχνικές της ειδίκευσής του. Αυτό γινόταν και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, απλώς τώρα έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία.

Το πιο σημαντικό είναι ότι έχουν προστεθεί νέες Character Classes στη δημιουργία των χαρακτήρων, οι οποίες γίνονται λίγο πιο περίπλοκες. Ετσι, θα μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε Assassins και Gladiators, που πρέπει να ξεκινήσουν ως Fighters και να εξελιχθούν σε Mercenary. Αντίστοιχα οι Rangers και Paladins πρέπει να ξεκινήσουν ως Fighters και εν συνεχεία να προαχθούν σε Crusaders. Οι Mages και Liches πρέπει να ξεκινήσουν ως Initiates και εν συνεχεία να προαχθούν σε Scholars, ενώ οι Priests και Druids πρέπει να ξεκινήσουν ως Initiates και εν συνεχεία να προαχθούν σε Healers.

Η μάχη διατηρεί τη μεγάλη πρωτοτυπία που έχει καθιερώσει η εταιρεία. Μπορεί να παιχθεί είτε σε real time mode είτε σε turn based mode. Περνάς από το ένα mode στο άλλο πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN. Οπως έχω γράψει και παλιότερα, προσωπικά τις περισσότερες μάχες δεν μπορώ παρά να τις παίξω μόνο σε turn based mode. Οταν προχωρείς σε "άγνωστα" μέρη, πρέπει να παρακολουθείς πολύ προσεκτικά το gem που υπάρχει στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης. Οταν αυτό είναι πράσινο, τότε όλα τριγύρω σου είναι ασφαλή. Οταν γίνεται κίτρινο, τότε κάποιος/οι εχθρός/οί υπάρχουν κοντά σου. Οταν γίνει κόκκινο, τότε ο εχθρός σ' έχει εντοπίσει και ή ετοιμάζεται να σου επιτεθεί ή ήδη βρίσκεσαι κάτω από επίθεση.

Ο νυν πρόεδρος της Sierra τόνισε ότι έχουν ήδη καταλήξει στο να φέρουν πίσω τις σειρές των King's Quest, Space Quest, Gabriel Knight και Leisure Suit Larry! Ω, ναι, αυτό είναι είδηση.



MIGHT & MAGIC 9 ΤΩΝ NEW WORLD COMPUTING ΚΑΙ 3DO.



Οπως έχω γράψει και παλιότερα τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν γίνει με την engine της Lith Tech. Είναι πλήρως 3D και στην preview έκδοση τρέχουν σε ανάλυση 800x600, αλλά να ξεκαθαρίσω ότι σε πλήρη αντίθεση με ό,τι ίσως πιστεύετε οι περισσότεροι από εσάς, εγώ προτιμώ τα παλιά καλά και δοκιμασμένα γραφικά, αυτά που αποτελούν έναν συνδυασμό απόδοσης 2D περιβάλλοντος χώρων και ψευτο-3D κίνησης μέσα σ' αυτά με 3D χαρακτήρες. Σε κάθε περίπτωση τα 3D γραφικά του είναι το ολοκληρωτικά νέο στοιχείο που υπάρχει στο παιχνίδι. Ας μην ξεχνάμε ότι σύσσωμος ο αμερικανικός ειδικός Τύπος, on-line και έντυπος, είχε κατηγορήσει τα Might & Magic 7 και 8 ακριβώς για την έλλειψη 3D γραφικών. Να δούμε τι θα πουν τώρα. Τέλος, σημειώστε ότι το παιχνίδι θα απαιτεί ως μίνιμουμ Pentium 2 στα 400MHz.

ANARCHY ON-LINE

Από την Beacon Multimedia S.A., μας έγινε γνωστό ότι η Funcom προσφέρει νέο σύστημα πληρωμής για όσους επιθυμούν να παίζουν το ANARCHY ON-LINE πληρώνο-

Adventure & RPG Update

STAR WARS GALAXIES ΤΩΝ LUCASARTS ΚΑΙ SONY ONLINE ENTERTAINMENT.









ντας τοις μετρητοίς ή για όσους δεν διαθέτουν πιστωτική κάρτα.

Χαρακτηριστικά ο πρόεδρος της Funcom, André Backen, δήλωσε τα εξής:

"Η δημοτικότητα του on-line gaming μας ενθαρρύνει να σκεφτόμαστε διαφορετικά όταν παρέχουμε κάποια υπηρεσία στους πελάτες μας. Βλέπουμε ότι όλο και περισσότερος κόσμος ασχολείται με τα on-line games και εμείς στοχεύουμε να κάνουμε αυτή την εμπειρία ευχάριστη και προσιτή σε όλους."

Σύμφωνα, λοιπόν, με τις εκτιμήσεις τους, η αγορά των on-line παιχνιδιών αναπτύσσεται κάθε χρόνο όλο και πιο πολύ και μέχρι σήμερα η υπηρεσία αυτή ήταν διαθέσιμη μόνο μέσω πιστωτικής κάρτας. Ετσι, καθιέρωσαν ένα νέο σύστημα, το PayByCash, με το οποίο μπορεί κάποιος χρήστης, επιτέλους, να πληρώσει με μετρητά. Για περισσότερες πληροφορίες πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.paybycash.com/anarchyonline/pricing.htm.

ΝΕΟ INDY ADVENTURE;

Την ακόλουθη είδηση τη μεταφέρω με κάθε επιφύλαξη. Στα τέλη Ιανουαρίου ανακοινώθηκε ένα νέο Indiana Jones adventure game. Ο τίτλος του θα είναι INDIANA JONES AND THE ISLE OF THE SMARTIES FILED. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003 και θα ανήκει στην κατηγορία των next generation adventure games. Αλήθεια, τι σημαίνει αυτός ο όρος, γιατί εγώ δεν καταλαβαίνω και πολλά, εκτός από το ότι το τμήμα Matrketing θέλει να μας περάσει ένα συγκεκριμένο μήνυμα. Τέλος πάντων, το παιχνίδι ετοιμάζει η εταιρεία Planet Moon Studios, που έχει βγάλει και το Giants: Citizen Kabuto. Αναλυτικά δείγματα γραφής του παιχνιδιού αναμένεται να δοθούν στη δημοσιότητα μέσα στους επόμενους 6-8 μήνες. Η LucasArts αγαπά τις εκπλήξεις, αλλά είμαι πολύ επιφυλακτικός για το κατά πόσο θα είναι ένα "καθαρό" adventure game ή κάποιο καινούριο action adventure game, όπως ήταν και το τελευταίο Indiana Jones που κυκλοφόρησε.

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ WIZARDRY 8;

Ακόμη περιμένω να φέρει κάποιος επίσημα το Wizardry 8 της Sir-tech Canada στη χώρα μας. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά RPG, που πολύ φοβάμαι ότι ίσως να μην το δούμε ποτέ επίσημα. Τι να πω, κρίμα. Μου φαίνεται ότι, τελικά, μάλλον θα το παραγγείλω από την Αγγλία ή την Αμερική. Βαριέμαι να περιμένω κι άλλο.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ RPGs ΑΠΟ ΤΗ LUCASARTS

Ο φίλος Γιώργος Μαρακουδάκης από τα Χανιά μου "έβαλε χέρι", επειδή δεν έχω κάνει αναφορά στο νέο RPG της LucasArts που ετοιμάζει η BioWare. Παλαιότερα είχα γράψει και για τα δύο RPGs που ετοιμάζει η εταιρεία, αλλά οφείλω να ομολογήσω ότι είναι καιρός να αναφερθούμε πιο αναλυτικά σ' αυτά.

Το THE STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC θα είναι ένα single player RPG και ετοιμάζεται από την BioWare με επικεφαλής παραγωγό για το project αυτό τον Casey Hudson. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για τα PCs και την Xbox κονσόλα. Το παράδοξο (;) είναι ότι θα κυκλοφορήσει πρώτα για το Xbox αυτό το φθινόπωρο και εν συνεχεία για τα PCs, του χρόνου περίπου τέτοια εποχή. Το παιχνίδι θα έχει το σεναριακό βάθος των προηγούμενων παιχνιδιών της εταιρείας, αλλά θα περιέχει ένα τελείως καινούριο System Interface και σύστημα μαχών. Ουσιαστικά στοιχεία για το παιχνίδι θα δείξει η εταιρεία στην E3 τον Μάιο.

Η δράση του παιχνιδιού τοποθετείται περίπου 4.000 έτη πριν από την εποχή που εξελίσσεται η ιστορία της πρώτης Star Wars ταινίας, όταν αμφότεροι οι Jedi και Sith αριθμούσαν χιλιάδες. Ο τότε γνωστός γαλαξίας προσπαθεί να συνέλθει από την πρόσφατη σύγκρουση με τους Dark Lords και ενώ η διαμάχη μεταξύ των Jedi και των Sith καλά κρατεί. Η ομάδα σου θα περιέχει μέχρι 3 μέλη και θα περιλαμβάνει χαρα-

κτήρες, όπως οι Humans, Droids, Twileks και Wookiees. Περισσότερα, όμως, νέα στη φετινή E3.

To The Star Wars: Knights of the Old Republic δεν πρέπει να συγχέεται με το STAR WARS GALAXIES, το άλλο RPG που επίσης ετοιμάζει η LucasArts, αλλά αυτή τη φορά σε συνεργασία με τη Sony Online Entertainment. To Star Wars Galaxies θα είναι ένα massively-multiplayer on-line role playing game (είναι τ' αρχικά της λέξης MMORPG, που χρησιμοποιούν όλο και περισσότεροι τελευταία), το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο αυτού του έτους, αν και προσωπικά δεν το πολυβλέπω. Τα σχέδια προβλέπουν μέσα στο 2003 να κυκλοφορήσει ένα ειδικό expansion, το οποίο θα εισάγει τα starfighters αλλά και άλλα αεροσκάφη στο on-line game. Το παιχνίδι ανακοινώθηκε επισήμως πέρυσι, στις 17 Μαΐου, και η on-line διεύθυνσή του είναι http://www.starwarsgalaxies.com.

Από την εταιρεία έχει ανακοινωθεί επισήμως ότι το παιχνίδι δεν θα απαιτεί κανενός είδους "twitchy" χαρακτηριστικά, τα οποία αναφέρονται βασικά σε first person shooter style games. To Star Wars Galaxies θα είναι ένα κλασικό online RPG και μόνο με το πρώτο expansion pack θα εισαχθούν σ' αυτό κάποια "twitch" τύπου skills, που βασικά θα δίνουν έμφαση στα RPG piloting skills του χαρακτήρα σου, όταν πετάς κάποιο από τα αστρόπλοια του παιχνιδιού. Και γι' αυτό το παιχνίδι, όμως, θα μάθουμε περισσότερα στην E3, που θα γίνει τον Μάιο στις ΗΠΑ.

ΚΑΙ ΠΑΛΙ Ο TEX MURPHY

Εγραφα στα προηγούμενα τεύχη για τα ραδιοφωνικά επεισόδια με ήρωα τον περιβόητο Tex Murphy που ξεκίνησαν να κυκλοφορούν στις 16 Νοεμβρίου, τα οποία μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.unofficialtexmurphy.com/theater/theater.shtml για να τα ακούσετε online. Κάθε τέτοιο επεισόδιο διαρκεί 8-10 λεπτά.

Τελικά, το έκτο και τελευταίο επεισόδιο της σειράς δεν είχε παιχθεί μέχρι τη στιγμή που γραφόταν αυτό το άρθρο και η βασική αιτία για την καθυστέρηση αυτή είναι ο φόρτος εργασίας που έχουν τα βασικά στελέχη της Access Software, λόγω της τελευταίας έκδοσης του SLG's Links golf game που ετοιμάζουν.

Δεν θα σας απασχολούσα ξανά με τα ραδιοφωνικά αυτά επεισόδια, που για μένα είναι μία μικρή όαση, αν η αναγγελία της καθυστέρησης του τελευταίου επεισοδίου δεν συνοδευόταν από μία ευχάριστη όσο και απρόσμενη είδηση.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τους Chris και Aaaron, δημιουργούς της εκπληκτικής αυτής σειράς, αν και δεν έχουν γίνει τελειωτικές συζητήσεις και συμφωνίες ακόμη, αμφότεροι είναι πολύ αισιόδοξοι ότι ένα νέο Tex Murphy θα δει το φως της δημοσιότητας κάπου εκεί γύρω στην "Tex's birthdate...". Τώρα, τι ακριβώς σημαίνει το τελευταίο, δεν μπορώ να ξέρω, μόνο υποψίες προς το παρόν έχω.

Τρέξτε, λοιπόν, στη διεύθυνση http://www.geocities.com/texmurphy2002/petition/ και συμπληρώστε το όνομά σας στη σχετική αίτηση. Οι υπογραφές που οι δημιουργοί του θέλουν είναι περί τις 15.000, γι' αυτό όσο περισσότερες μαζευτούν τόσο καλύτερα.

Τέλος, άλλη μία σχετική είδηση είναι ότι, τελικά, το THE BLACK PEARL, το παιχνίδι που ετοίμαζε η Access και που όλοι θεωρούσαμε ότι είχε εγκαταλειφθεί, πιθανόν να κυκλοφορήσει στο Xbox. To The Black Pearl είναι δημιούργημα του Mark Hamill και όταν έχω περισσότερα νέα θα σας ενημερώσω.

REMAKES

Φαίνεται ότι τα remakes σημαντικών παιχνιδιών που αγαπήθηκαν στο παρελθόν παίρνουν πολύ μεγάλες διαστάσεις, αφού όλο και περισσότεροι επιχειρούν να ανακατασκευάσουν παλιές, κλασικές επιτυχίες και να τους δώσουν σύγχρονη όψη με καινούρια γραφικά.

Ετσι, έχουμε δει το King's Quest 1, ενώ εξελίσσονται και τα Ultima 1, Underworld 1 (γι' αυτό θα γράψω πολύ περισσότερα σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη), αλλά και άλλα παιχνίδια.

Τελευταία γίνεται προσπάθεια να "ξαναφτιαχτεί" το REALMS OF THE HAUNTING (ROTH), το οποίο συνδύαζε με μοναδικό τρόπο στοιχεία από First Person Shooter και γρίφους από κλασικά adventure games. Το παιχνίδι ήταν μάλλον αρκετά μπροστά από τα δεδομένα της εποχής και ίσως γι' αυτό είχε μικρή απήχηση. Μία μικρή, προς το παρόν, ομάδα, χρησιμοποιώντας την Undying graphics engine, προσπαθεί να δημιουργήσει το UNDYING REALMS, όπως αποκαλούν την προσπάθειά τους να ξαναδώσουν ζωή στο ROTH. Οποιος ενδιαφέρεται μπορεί να βρει περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση http://www.sanffo.co.uk/undyingrealms/index.cfm.



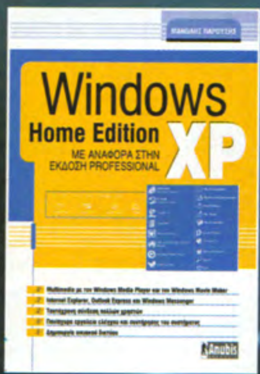
THE STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ΤΩΝ LUCASARTS ΚΑΙ BIOWARE.



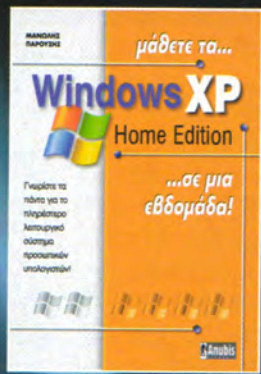
ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ...

Θα αναφερθώ ξανά στο CYBERIA, το νέο παιχνίδι του μοναδικού Benoit Sokal, ο οποίος μας έδωσε το ανεπανάληπτο Amerzone, γιατί δεν ακούω ακόμη τίποτα για κυκλοφορία του παιχνιδιού στην ώρα του κι αυτό με στενοχωρεί. Θα γράψω, επίσης, για τα WATCHMAKER, SIMON 3D, GILBERT GOODMATE και RUNAWAY.

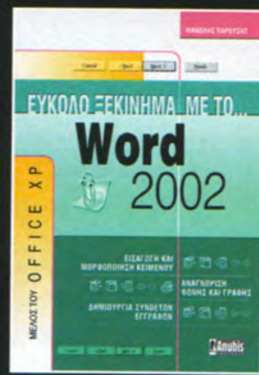
Η Βιβλιοθήκη της



Windows XP Home Edition
Ένας πλήρης οδηγός για το πλέον ολοκληρωμένο λειτουργικό σύστημα προσωπικών υπολογιστών για τον οικιακό χρήστη. Με εκτενή αναφορά και στα χαρακτηριστικά της έκδοσης Professional.



Windows XP σε μία εβδομάδα
Ξεκινήστε αμέσως να εργάζεστε παραγωγικά στα Windows XP, με οδηγό αυτό το βιβλίο: εγκατάσταση, διαχείριση αρχείων, εκτυπώσεις, σύνδεση στο Internet, βοηθητικές εφαρμογές, στήσιμο δικτύου κ.ά.



Word 2002 (MOUS compliant)
Το βιβλίο αυτό θα σας διδάξει με απλό τρόπο όλα τα χαρακτηριστικά του Word 2002. Ένα μεγάλο πλήθος συμβουλών και ρυθμίσεων θα κάνουν το Word να δουλέψει παραγωγικά για σάς. Καλύπτει τη θεματολογία των εξετάσεων MOUS.



Εύκολο ξεκίνημα με το Outlook 2002
Το απόλυτο βοήθημα για όσους ξεκινούν τη γνωριμία τους με το Outlook, E-mail, Ημερολόγιο, εργασίες, επαφές, προφίλ χρηστών, συνεργασία με Exchange Server, προσαρμογή του Outlook στις ανάγκες σας κ.ά. Κάλυψη θεματολογίας εξετάσεων MOUS.



Εύκολο ξεκίνημα με την Access 2002
Ξεπεράστε τις "φοβίες" σας για τις βάσεις δεδομένων και γνωρίστε τον κόσμο της Access 2002. Σχεδιάστε και κατασκευάστε βάσεις, φόρμες, αναφορές, ερωτήματα κ.ά. μέσα σε ελάχιστο διάστημα. Κάλυψη θεματολογίας εξετάσεων MOUS.



Εύκολο ξεκίνημα με το FrontPage 2002
Εκμεταλλευθείτε την ισχύ του FrontPage 2002 με οδηγό αυτό το βιβλίο. Κατασκευάστε οτιδήποτε, από την προσωπική σας σελίδα μέχρι ένα επαγγελματικό Web site ή ένα portal, προβληθείτε στο Internet, προσαρμόστε το FrontPage.



Linux για χρήστες των Windows
Μια βήμα προς βήμα προσέγγιση στο λειτουργικό σύστημα που θα σας απαλλάξει από την ανάγκη χρήσης των Windows. Το βιβλίο περιλαμβάνει δύο CD-ROM με τη δημοφιλέστερη έκδοση του λειτουργικού συστήματος Linux.



ASP 3
Ξεκινήστε σήμερα το web development με το ASP 3 κάνοντας τη μικρότερη προσπάθεια και πετυχαίνοντας τα καλύτερα αποτελέσματα! Περιλαμβάνεται CD-ROM με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου, μια trial version του Microsoft Visual InterDev 6.0 και το Microsoft Web Application Stress Tool!

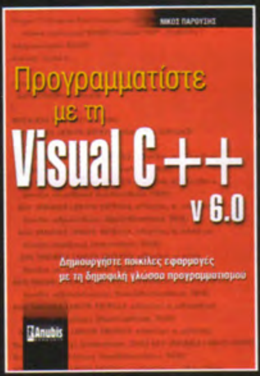


Internet για γιατρούς
Ο απόλυτος οδηγός των απασχολούμενων στο χώρο της Υγείας, για την περιήγησή τους στο Web. 100% κάλυψη του ελληνικού ιατρικού domain, links προς όλα τα σημαντικά sites του εξωτερικού, ευρετηριασμένα κατά ειδικότητα.

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

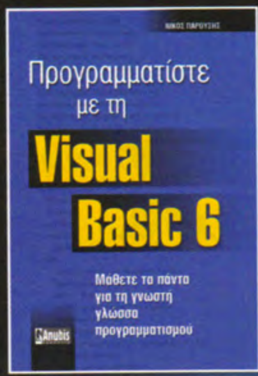
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Πληροφορικής



Προγραμματίστε με τη Visual C++ v 6.0

Σήμερα η Visual C++ αποτελεί την καλύτερη μέθοδο για να χτίσει κανείς πλήθος εφαρμογών. Με αυτό το βιβλίο θα μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να εργαστείτε με την έκδοση 6.



Προγραμματίστε με τη Visual Basic v.6.0

Το βιβλίο σας εισάγει με απλό αλλά εμπεριστατωμένο τρόπο στην Visual Basic 6 και στον προγραμματισμό με αντικείμενα: εργασίες, μεθόδους, συμβάντα, μεταβλητές, πίνακες, μενού, γραφικά κ.ά.



Έλεγχος Συστημάτων Πληροφορικής

Πως βοηθά ο έλεγχος συστημάτων πληροφορικής στις εταιρείες και τους οργανισμούς και πώς συμβάλλει το EDP/IT auditing στην επίτευξη των επιχειρησιακών και πληροφορικών στόχων μιας επιχείρησης.



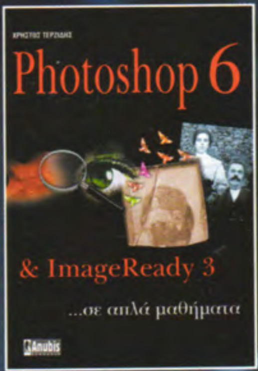
CorelDRAW 10

Με αυτόν τον αναλυτικό οδηγό θα γνωρίσετε το μαγικό κόσμο του CorelDRAW, του CorelRAVE και του Corel Photo-Paint!



Ψηφιακή Φωτογραφία

Μάθετε τα πάντα για την ψηφιακή φωτογράφηση: αξιολόγηση μηχανών, επαγγελματικές τεχνικές λήψης και επεξεργασίας εικόνας, "στήσιμο" στούντιο, τρισδιάστατα πανοράματα, δημοσίευση εικόνων στο Web κ.ά.



Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα

Το βιβλίο αυτό θα σας μυήσει στα μυστικά του ψηφιακού σκοτεινού θαλάμου σε απλά μαθήματα.



E-music: Τα πάντα για τη μουσική στο Διαδίκτυο

Μάθετε πώς να αναζητήσετε αρχεία MP3 στο Internet και με ποια προγράμματα μπορείτε να αποκτήσετε, να ακούσετε και να οργανώσετε τη μουσική που σας ενδιαφέρει.



E-auctions: Τα πάντα για τις ηλεκτρονικές δημοπρασίες

Πλειοδοτείστε, αγοράστε και πουλήστε με το μέγιστο κέρδος στις ηλεκτρονικές δημοπρασίες!



Τα πάντα για το e-travel

Κάντε τον υπολογιστή σας ταξιδιωτικό πράκτορα και ετοιμαστείτε για τις καλύτερες διακοπές που χαρήκατε ποτέ!

Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Τα τελευταία χρόνια η ψηφιακή φωτογραφία κερδίζει ολοένα περισσότερο έδαφος έναντι της αναλογικής. Φυσικά, τα πλεονεκτήματά της είναι σημαντικά, καθώς τόσο στη φάση της λήψης όσο και σε αυτήν της εκτύπωσης οι διαδικασίες έχουν απλουστευθεί τόσο ώστε κάθε ερασιτέχνης να μπορεί να χειριστεί διαδικασίες που στην αναλογική φωτογραφία θα ήταν πολύπλοκες και χρονοβόρες.

QV-2800UX

Η "μικρή" της Casio

Μία ψηφιακή κάμερα στα μέτρα σας

QV-2800UX

Απαιτήσεις
4 μπαταρίες ΑΑ των 1,5 Volt, Pentium 166, Windows 98/Me/2000/XP, USB

Διάθεση
ΕΛΜΗ, Πατησίων 267, 112 54 Αθήνα, τηλ.: 010 2023475

Τιμή
€841,97 με ΦΠΑ

Η compact μορφή των ψηφιακών μηχανών, η ευέλικτη επικοινωνία τους με κάθε είδους σύστημα (καλωδιακή σύνδεση με υπολογιστή, flash cards με εκτυπωτές κ.λπ.) και οι ηλεκτρονικές ρυθμίσεις των φακών και διαφραγμάτων, σε συνδυασμό με την ευκολία των δοκιμαστικών λήψεων, σημαίνει αυτόματα πολύ λιγότερους μπελάδες για τον επίδοξο φωτογράφο - για να μην αναφερθώ στη λύτρωση από τη διαδικασία και τα χημικά εμφάνισης! Ισως το σημαντικότερο μειονέκτημα των ψηφιακών μηχανών ήταν η υψηλή, σε σχέση κόστους/απόδοσης, τιμή, που τις έκανε απλησίαστες για το μέσο χρήστη. Φυσικά, στην αγορά υπήρχαν και φθηνότερα μοντέλα, απλώς η ποιότητα λήψης, η ανάλυση και οι λειτουργίες τους ήταν περιορισμένες. Αυτό, βεβαίως, άλλαξε προς το καλύτερο τα δύο τελευταία χρόνια. Η ψηφιακή φωτογραφία έχει υιοθετηθεί από μεγάλο ποσοστό χρηστών, οι εταιρείες έχουν εξελίξει τις τεχνολογίες τους και έχουν μειώσει το κόστος τους.



Η Casio είναι παραδοσιακά μία εταιρεία που δίνει βάρος τόσο στην ποιότητα όσο και στην τιμή των προϊόντων της. Η πρότασή της στην οικιακή ψηφιακή φωτογραφία είναι από τις καλύτερες που έχει γνωρίσει η αγορά. Στην οικογένεια QV προστίθεται ένα μοντέλο που στοχεύει στη μέση αλλά απαιτητική αγορά.

Η κατασκευή του είναι αρκετά συμπαγής, ενσωματώνοντας την οθόνη και τις βασικές λειτουργίες στο κυρίως σώμα της λαβής. Το δεξί μέρος αγκαλιάζεται πλήρως από τη δεξιά παλάμη, αφήνοντας ελεύθερο μόνο το πλαίσιο της οθόνης. Λόγω της λαβής, η κάμερα δεν έχει το φακό ενσωματωμένο στο εμπρός μέρος της, καθώς αυτό είτε θα εμπόδιζε την παλάμη να κρατήσει γερά και σταθερά τη μηχανή είτε θα σήμαινε σημαντική αύξηση του μεγέθους της. Ετσι, ο φακός εφάπτεται στο αριστερό μέρος της μηχανής. Ο άξονας του φακού περιστρέφεται 360 μοίρες στον άξονα Υ, επιτρέποντας

Είναι ευχάριστη έκπληξη το ότι η QV-2800 αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα. Με μέγιστη ανάλυση τα 1.600x1.200 και ελάχιστη τα 800x600 μπορεί να καλύψει οποιαδήποτε ανάγκη του μέσου χρήστη και του χομπίστα φωτογράφου.



έτσι την εύκολη λήψη. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης μπορεί να τραβήξει μία πόζα είτε κοιτώντας την οθόνη εμπρός του είτε προς τα κάτω. Η μηχανή δεν διαθέτει το κλασικό "ματάκι", οπότε το καδράρισμα κάποιας λήψης πρέπει να γίνεται αναγκαστικά μέσω της οθόνης. Κατά τη λήψη ο χρήστης έχει σχεδόν απόλυτη ελευθερία κινήσεων. Είναι δυνατή η χρήση της μηχανής μόλις με το ένα χέρι, το οποίο εκτός από το να κρατά τη μηχανή, μπορεί άνετα να διαχειριστεί τα πλήκτρα ελέγχου. Το αριστερό χέρι το μόνο που έχει να κάνει είναι να περιστρέψει το φακό ως το επιθυμητό σημείο λήψης.

Οσον αφορά στην επικοινωνία με το σύστημα, η 2800 είναι συσκευή universal, χρησιμοποιεί δηλαδή το πρότυπο USB για τη μεταφορά δεδομένων προς τον υπολογιστή. Φυσικά, υπάρχει η απαραίτητη θέση για flash cards.

Και φτάνουμε στο φλέγον θέμα της ποιότητας λήψης. Οι φθηνές φωτογραφικές μηχανές έχουν συνήθως πρόβλημα στον τομέα αυτό. Είναι ευχάριστη έκπληξη το ότι η QV-2800 αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα. Με μέγιστη ανάλυση τα 1.600x1.200 και ελάχιστη τα 800x600 μπορεί να καλύψει οποιαδήποτε ανάγκη του μέσου χρήστη και του χομπίστα φωτογράφου. Το κάδρο της φωτογραφίας δεν αλλάζει όσον αφορά στη φόρμα στα 4 προς 3. Το μηχανικό zoomάρισμά της ανέρχεται στα 8x, ενώ το ψηφιακό στα 4x, αποδίδοντας έτσι ένα μέγιστο zoom in-zoom out συντελεστή στα 32x. Φυσικά, υπάρχει λειτουργία εστίασης, τόσο χειροκίνητης όσο και αυτόματης. Η μηχανή διαθέτει ενσωματωμένο flash, αλλά μπορεί να δεχτεί και εξωτερικό, καθώς διαθέτει κύκλωμα συγχρονισμού. Η ποιότητα της εικόνας που παράγει είναι αξιοθαύμαστη (σχετικά πάντα με την κατηγορία της QV-2800), με ζωντανά και λαμπερά χρώματα σε όλες τις αναλύσεις, ενώ με τη χρήση του flash λύνονται σχεδόν εξ ολοκλήρου τα όποια προβλήματα φωτισμού.



Γενικά, η QV-2800 είναι απλούστατη στη χρήση της, ακόμα και για κάποιον που δεν έχει χρησιμοποιήσει ψηφιακή μηχανή στο παρελθόν. Πάντως, οι οδηγίες που τη συνοδεύουν επεξηγούν με λεπτομέρεια όλες τις λειτουργίες της -τόσο αυτές που αφορούν καθαρά στο φωτογραφικό μέρος όσο και αυτές που αφορούν στη σύνδεσή της με άλλες συσκευές.

Το πακέτο περιλαμβάνει CD με drivers και προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, τα απαραίτητα καλώδια σύνδεσης με υπολογιστή και βίντεο (η κάμερα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ψηφιακή κάμερα) και remote control, το οποίο δεν είναι τηλεχειριζόμενο, αλλά συνδέεται καλωδιακά. Το τελευταίο επιτρέπει τη χρησιμοποίηση της μηχανής από απόσταση, καθώς περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα πλήκτρα χειρισμού (εστίασης, zoom, καθώς και πλήκτρα ρυθμίσεων). Τέλος, στη συσκευασία περιλαμβάνονται ένα λουράκι και ένα τσαντάκι μεταφοράς, καθώς και 4 AA μπαταρίες που απαιτούνται για τη λειτουργία της μηχανής. Δεν περιλαμβάνεται μετασχηματιστής.

Αξιολόγηση

Κορυφαία ποιότητα εικόνας, λειτουργικότητα και μικρό μέγεθος. Ο,τι πρέπει για all-around χρησιμοποίηση. Χαμηλή κατανάλωση μπαταριών.

Η μη ύπαρξη του λεγόμενου "ματιού" δυσκολεύει όσους δεν αρέσκονται στη χρήση της LCD οθόνης.

FreeCom Beatman II

Mini CD/MP3 Player

Ενας λιλιπούτειος μουσικός σύντροφος

FreeCom Beatman II

Απαιτήσεις
2 μπαταρίες AA των 1,5 Volt (μέχρι 12 ώρες λειτουργία)

Διάθεση
BSI, 17ης Νοεμβρίου 130, 155 62 Χολαργός, τηλ.: 010 6511826

Τιμή
€171,35 χωρίς ΦΠΑ

Πάνε οι εποχές του κλασικού walkman! Σε οποιονδήποτε έχει δοθεί η ευκαιρία, έχει αποκτήσει ήδη ένα Discman, MiniDisc, DAT ή DCC. Οσοι μάλιστα έχουν την οικονομική ευχέρεια, σίγουρα θα έχουν καταλήξει στην αγορά κάποιου memory-based MP3 player ή Discman με τη δυνατότητα αναπαραγωγής MP3/WMA μουσικών αρχείων! Ακόμα, όμως, και αυτές οι συσκευές δεν είναι αρκετά μικρές, ώστε να δώσουν νέα διάσταση στην έννοια της φορητής συσκευής μουσικής.

Το Beatman της FreeCom είναι από τα πρώτα mini CD/MP3 players που εμφανίστηκαν στην ελληνική αγορά. Παίζει δισκάκια των 8 εκατοστών, η χωρητικότητα των οποίων ανέρχεται σε 185MB. Φυσικά, αυτό παρέχει απεριόριστη ευκολία στο χρήστη, διότι αφ' ενός το μέγεθός του είναι πολύ μικρό, αφ' ετέρου τα δισκάκια είναι πολύ φθηνότερα από κάθε είδους memory card.

Το Beatman της FreeCom είναι από τα πρώτα mini CD/MP3 players που εμφανίστηκαν στην ελληνική αγορά. Παίζει δισκάκια των 8 εκατοστών, η χωρητικότητα των οποίων ανέρχεται σε 185MB.



Τελικά, τέτοια δισκάκια επιτρέπουν μεγαλύτερη τάξη στα περιεχόμενά τους, αφού ένα CD των 650MB χωράει μεν περισσότερα MP3 κομμάτια, αλλά σίγουρα η κατάσταση που επικρατεί σε αυτό είναι χαοτική. Σε 185MB μπορεί κανείς να χωρέσει άνετα περίπου 50 μουσικά κομμάτια με πολύ καλή ποιότητα συμπίεσης και απόδοσης.

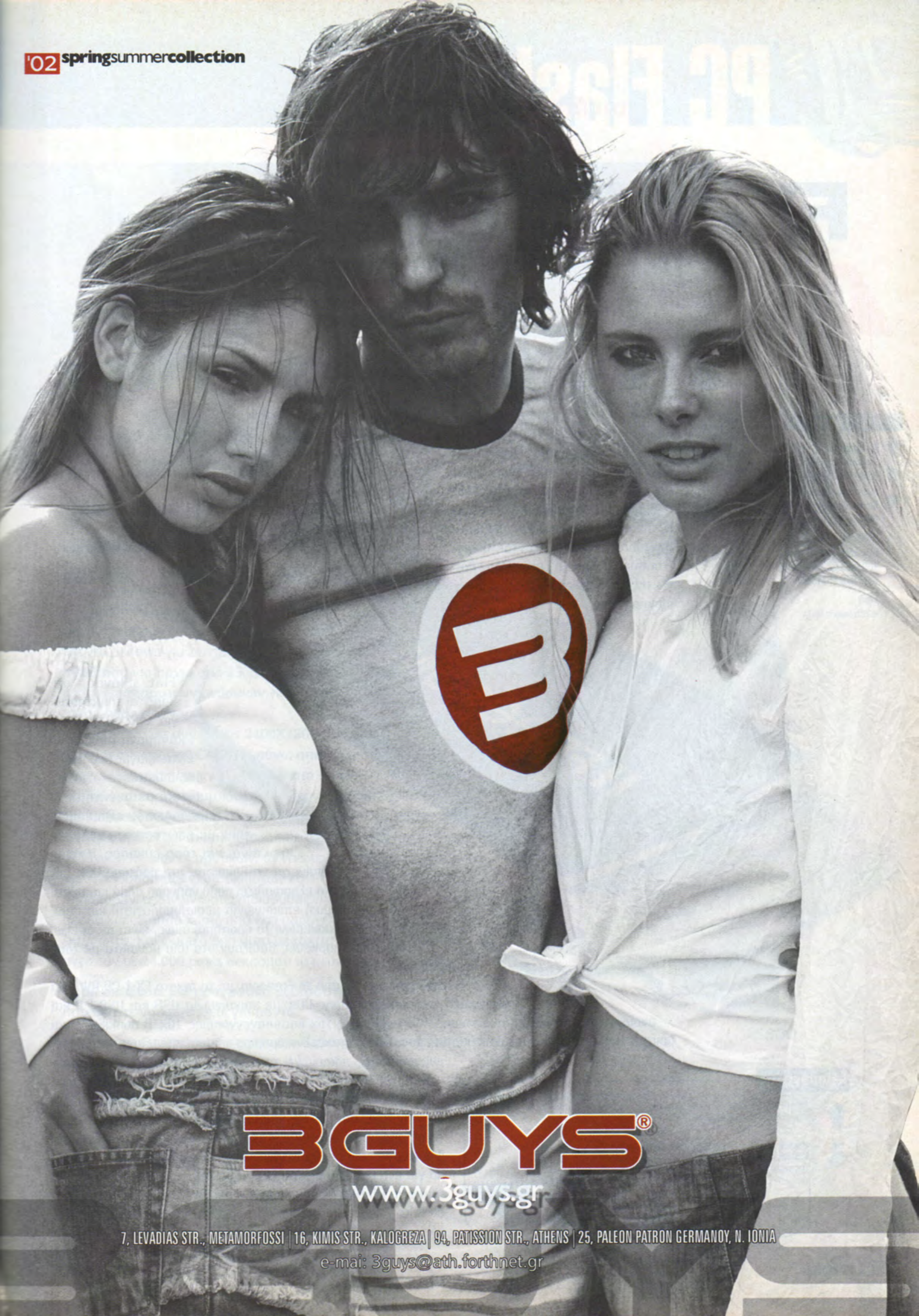
Το πακέτο του Beatman περιλαμβάνει 1 άδειο CD-R των 8 εκατοστών, ένα demo Audio CD με μια μικρή συλλογή κομματιών από το Rolling Stone magazine, μετασχηματιστή, μπαταρίες και ένα ζευγάρι ακουστικά "ψείρες" Sennheiser MX300, τα οποία αποδίδουν πολύ καλή ποιότητα και ένταση.

Η κατασκευή του Beatman είναι αρκετά συμπαγής, με όμορφο σχεδιασμό. Η συσκευή, αν και έχει μικρό μέγεθος, είναι σχετικά βαριά, χωρίς αυτό να περιορίζει τη λειτουργικότητα και ευχρηστία της. Φυσικά, διαθέτει μηχανισμό anti-shock, ο οποίος διασφαλίζει ότι η βελόνα δεν θα "πηδά". Αν και αυτό δεν ισχύει σε όλες τις περιπτώσεις, ελάχιστες φορές ακούστηκαν "σπασίματα" κατά τη διάρκεια του παιξίματος, παρ' όλο που το Beatman "υπέφερε" στα χέρια μου, παίρνοντας πολλές φορές το ρόλο ενός... σέικερ! Τα ρυθμιστικά του είναι εύχρηστα και γίνονται όλα ψηφιακά, εκτός από τη ροδέλα της έντασης του ήχου, και περιλαμβάνουν προεπιλεγμένες ρυθμίσεις equalizer και προγραμματισμού.

Αξιολόγηση

↑ Αναμφίβολα στα υπέρ τάσσεται το μικρό μέγεθός του, η υψηλής ποιότητας απόδοση του ήχου και η ευελιξία της χρήσης μίνι CD-Rs.

↓ Η μη δυνατότητα επέμβασης στις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις και η μικρή οθόνη του ίσως να αποτρέψουν αυτούς που ζητούν "κάτι παραπάνω".


'02 springsummercollection
3GUYS®
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mai: 3guys@ath.forthnet.gr

FX-1 CD-RW

Εξωτερικά ναι, πρόχειρα όχι!

Ενα recorder για το σαλόνι σας

FX-1 CD-RW

Απαιτήσεις
Pentium 166 MHz, 32MB RAM, 100MB χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 98/Me/2000/XP, USB

Διάθεση
BSI, 17ης Νοεμβρίου 130, 155 62 Χολαργός, τηλ.: 010 6511826

Τιμή
€225 χωρίς ΦΠΑ

Η σύγχρονη αντιμετώπιση των οικιακών υπολογιστών τούς θέλει να ξεφεύγουν από την κατηγορία των άχαρων, επαγγελματικών εργαλείων. Αυτό φαίνεται από τις νέες ολοκληρωμένες προτάσεις εταιρειών, όπως οι Compact και IBM, και τα μοντέλα που εμφανίζονται, όπως το Frontman, τα οποία ξεχωρίζουν λόγω της εργονομίας και της καλαισθησίας τους.

Η συσκευή είναι άριστης ποιότητας, τόσο κατασκευαστικά όσο και αισθητικά. Για ένα όμορφο desktop σύστημα είναι ίσως το απόλυτο επιτραπέζιο CD-RW.



Flat οθόνες, designάτα πληκτρολόγια. Ολα αυτά τα μηχανήματα μπορεί να είναι πραγματικά στολίδια, αλλά έχουν ένα σημαντικό μειονέκτημα: Ο παραδοσιακός εξοπλισμός τους με εσωτερικές συσκευές δεν είναι και τόσο εύκολος. Η λύση φαίνεται να βρίσκεται στο πρότυπο USB 2.0, το οποίο εξασφαλίζει πολύ γρήγορη αλλά και σχετικά οικονομική επικοινωνία μέσω υπολογιστή και περιφερειακών συσκευών. Το ερώτημα, όμως, είναι αν οι εξωτερικές αυτές συσκευές βαδίζουν στο ίδιο μονοπάτι με τους "μοδάτους" PCs.

Η απάντηση δίνεται από τη Freecom, με το άριστο FX-1 CD-RW. Μία εξωτερική συσκευή εγγραφής CDs, με επικοινωνία USB και USB 2.0 και ονομαστικές ταχύτητες ανάγνωσης 40x, εγγραφής 16x και επανεγγραφής 10x. Η συσκευή είναι άριστης ποιότητας, τόσο κατασκευαστικά όσο και αισθητικά. Ενα όμορφο πλαίσιο από πλαστικό, με ήρεμες καμπύλες, πλαισιώνει το recorder, για να κρύβει την τετραγωνισμένη πρόσοψη του τελευταίου, η οποία εμφανίζεται μόνο όταν θέλετε να βάλετε ή να βγάλετε κάποιον δίσκο. Οσον αφορά στην ταχύτητα και την ποιότητα, το FX-1 ανταποκρίθηκε άψογα σε οποιαδήποτε εγγραφή το υποβάλαμε, χωρίς προβλήματα. Φυσικά, δεν μπορεί να συναγωνιστεί εσωτερικές συσκευές, αλλά για ένα όμορφο desktop σύστημα είναι ίσως το απόλυτο επιτραπέζιο CD-RW. Θα προκαλούσα οποιονδήποτε δεν γνώριζε τι είναι το FX-1, να μαντέψει ότι πρόκειται για CD-RW και όχι για κάποιο designάτο αξεσουάρ γραφείου!

Αξιολόγηση

- ↑ **Αψογο design και εργονομία. Η ποιότητα κατασκευής και απόδοσης είναι εξίσου σημαντικά αβαντάζ.**
- ↓ **Η ταχύτητά του αξιοποιείται μόνο από το USB 2.0, καθώς το απλό USB είναι πολύ αργό για να συναντήσει τις ονομαστικές ταχύτητες του FX-1...**

Μπορώ να κρατήσω αυτήν τη στιγμή για πάντα;




S900


S820D


S750


S300

Μέχρι σήμερα για να κρατήσετε τις μοναδικές στιγμές της ζωής σας **είχατε μόνο τη μνήμη σας.**
Τώρα έχετε και τη νέα γενιά εκτυπωτών S της Canon που συνδυάζουν ιδανικά φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία και σας δίνουν τη δυνατότητα να κρατήσετε τις πιο συναρπαστικές στιγμές σας ζωντανές για πάντα:
Με νέα μελάνια για ζωντανά χρώματα που διατηρούνται **ανεξίτηλα για πάνω από 25 χρόνια και αποκλειστικό σύστημα 4 και 6 ανεξάρτητων μελανιών** για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία.
Με πραγματικές αναλύσεις 2400X1200dpi, 70% ταχύτερο σύστημα διαχείρησης χαρτιού CASF και **πάνω από 73 εκατομμύρια σταγονίδια μελάνης** ανά δευτερόλεπτο από 3.072 ακροφύσια, εκτυπώνετε κορυφαία ποιότητα με επαγγελματικές επιδόσεις.
Με Advanced Microfine Droplet Technology™, με τη μικρότερη σταγόνα 0,67pl και το απόλυτα κυκλικό μέγεθος, με πυκνότητα μελανιών 1/6 των συμβατικών, τις νέες τεχνολογίες Vivid Photo για πιστή απόδοση των φωτοσκιάσεων και Photo Optimizer Pro, απολαμβάνετε την τελειότερη διαβάθμιση χρωματικών αποχρώσεων, ακόμα και σε απλό χαρτί, που έχει παράγει ποτέ έγχρωμος εκτυπωτής. Και φυσικά όλα αυτά με **ταχύτητες** εκτύπωσης που αγγίζουν τις **24.000 ριπές** ψεκασμού το δευτερόλεπτο.

Τώρα σκεφτείτε μία πραγματικά αξέχαστη στιγμή που θέλετε να κρατήσετε για πάντα.

Ότι μπορείτε να φανταστείτε, με την Canon μπορείτε να το πραγματοποιήσετε.

SINGLE INK

MICROFINE DROPLET TECHNOLOGY

you can
Canon

intersys αε σα ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 010.9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.intersys.gr

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS

PROGRESS

ST330 Rumble Force Stick

Ενα εντυπωσιακό stick από τη Saitek

Για χέρια που... τρέμουν!

ST330 Rumble Force Stick

Απαιτήσεις
Pentium 166, 32MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, USB

Διάθεση
Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο, τηλ.: 010 9480000

Τιμή
€46,66 με ΦΠΑ

Στοιχηματίζω ότι όλοι είχατε -έστω και πιο παλιά- κάποιο joystick που έφερνε σε μοχλό μαχητικού αεροσκάφους. Μάλιστα, οι εταιρείες προσπαθούσαν να αντιγράψουν όσο πιο πιστά γίνεται (μερικές φορές έπαιρναν και δικαιώματα αντιγραφής) τους πραγματικούς "μαχητικούς" μοχλούς, τους οποίους στη συνέχεια λανσάριζαν και με τα ανάλογα ονόματα (ποιος δεν θυμάται το TOP GUN, ένα joystick που ήταν αντίγραφο του μοχλού ενός F14 και φιγουράριζε ως ο "επίσημος" μοχλός των top gunners;).

Κοιτάζοντας το ST330 της Saitek, προσπαθώ να καταλάβω από ποιο αεροσκάφος το ξεσήκωσαν. Μήπως κάποιο όχημα των Protoss, από ένα διαστημικό μαχητικό των καταπληκτικών Skaarj ή μήπως από το καταδιωκτικό του Federal, στο Red Alert.

Απ' όπου και να κατάγεται το... εξωγήινο αυτό joystick, είναι αξιοθαύμαστο. Τόσο ο σχεδιασμός του όσο και η ποιότητα κατασκευής του κρίνονται άριστα (καλά, ίσως θα μπορούσε, κατασκευαστικά, ο μοχλός αυξομείωσης να είναι πιο σταθερός όταν φτάνει στις οριακές θέσεις του). Είναι ελαφρύ αλλά χωρίς να είναι "ετοιμόρροπο", έχει 4 triggers (3 hat και ένα rapid fire), μοχλό αυξομείωσης ταχύτητας (throttle) και, φυσικά, ...ruuuummbblllle (ή δόνηση για όσους το προτιμούν). Η εγκατάστασή του είναι πανεύκολη, ενώ οι drivers που το συνοδεύουν επιτρέπουν πλήρη έλεγχο και "πείραγμα" στις ρυθμίσεις και λειτουργίες του. Ο έλεγχος με το ST330 είναι σχεδόν απόλυτος, δίνοντας στο χρήστη ένα feedback της δράσης του παιχνιδιού. Αριστο για παιχνίδια εξομοίωσης και arcades, αρκετά καλό για παιχνίδια δράσης τρίτου προσώπου. Και όσον αφορά στην τιμή... είναι σχεδόν τσάμπα! Αν ψάχνετε για ένα ποιοτικό joystick, με δόνηση, απόδοση και καλή τιμή, τότε μάλλον θα καταλήξετε στο ST330.

Απ' όπου και να κατάγεται το... εξωγήινο αυτό joystick, είναι αξιοθαύμαστο. Ο έλεγχος είναι σχεδόν απόλυτος, δίνοντας στο χρήστη ένα feedback της δράσης του παιχνιδιού.



Αξιολόγηση

↑ Ξεχωριστό, φουτουριστικό look, άριστη ποιότητα κατασκευής, άριστη απόδοση. Μπορείτε να το κρατήσετε με οποιοδήποτε χέρι, χωρίς πρόβλημα. Απίστευτα χαμηλή τιμή!

↓ Ο μοχλός αυξομείωσης της ταχύτητας μοιάζει να μην "κάθεται" σε σταθερή θέση.


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ CD-ROM ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ!
Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων
Η Ελληνική αλφάβητος
Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική
Η νεοελληνική γραμματική για παιδιά 6-8 ετών.
Το μαγικό τρένο
Μαθηματικά Πρώτης Δημοτικού για παιδιά 5-7 ετών (Α΄ μέρος)
Η σκανταλιάρα μαϊμού
Μαθηματικά Πρώτης Δημοτικού για παιδιά 5-8 ετών (Β΄ μέρος).
Ο Θησαυρός της Ποταμούπολης
Δίγλωσσο παραμύθι (Ελληνικά-Αγγλικά) για παιδιά 5 ετών και άνω.
Το μυστικό του Ήλιου
Μαθηματικά Δευτέρας Δημοτικού για παιδιά 6-8 ετών (Α΄ μέρος).
Ο καπετάν Μπουρμπουλήθρας
Μαθηματικά Δευτέρας Δημοτικού για παιδιά 6-9 ετών (Β΄ μέρος).
Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου
Οι 12 θεοί του Ολύμπου, για παιδιά 6-12 ετών.
Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα
Γεωγραφία της Ελλάδας, για παιδιά 6-12 ετών.
Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην αρχαία Αθήνα
Η αρχαία Αθήνα της εποχής του Περικλή για παιδιά 6-12 ετών.
Παιχνίδι Γνώσεων
για την 3η Δημοτικού με τον μάγο Πουφ!
ο Ξεφτέρης και η παρέα του είναι εδώ!
siem
Δημιουργός-Εκδότης: ©SIEM ΕΠΕ, Ελλανίκου 13, ΤΚ: 116 35, Παγκράτι - Αθήνα, Τηλ.: 010 7299571, Fax: 010 7299572
Τηλέφωνο Χωρίς Χρέωση: 0800 11 92 300, e-mail: siem@siem.gr, http//:www.siem.gr

Τομή DVD

Η πρώτη ελληνική εγκυκλοπαίδεια σε DVD

Μία ψηφιακή βιβλιοθήκη

Δεν θα μπορούσε να είναι άλλος ο εισαγωγικός τίτλος για την ΤΟΜΗ, μία από τις καταξιωμένες προσπάθειες στο χώρο του παιδαγωγικού multimedia -όσον αφορά στην ελληνική πλευρά τουλάχιστον. Η ΤΟΜΗ DVD περιλαμβάνει την ανανεωμένη έκδοση της ΤΟΜΗ 2000, καθώς και την ΤΟΜΗ Junior στο ίδιο πακέτο. Ετσι, καλύπτεται η ανάγκη για ενημέρωση και ψυχαγωγία όλων των μελών της σύγχρονης ελληνικής οικογένειας, ανεξαρτήτως ηλικίας και επιπέδου μόρφωσης. Η ύπαρξη και μόνο του DVD προετοιμάζει το θεατή για το εύρος των δεδομένων που περιλαμβάνει η ΤΟΜΗ. Περισσότερες από 12.000 φωτογραφίες, 110 βίντεο αποσπάσματα, συνολικής διάρκειας πλέον των 90 λεπτών, 329 στατιστικούς πίνακες, 32 animations διάρκειας 27 λεπτών, 433 γεωπολιτικούς και 53 ιατρικούς χάρτες, 395 ηχητικά και μουσικά αποσπάσματα συνολικής διάρκειας 80 λεπτών και 40 μοντέλα εικονικής πραγματικότητας. Η θεματολογία της καλύπτει το φάσμα πληροφοριών που θα αναζητούσε οποιοσδήποτε, ενώ η λειτουργικότητα του interface είναι τέτοια, που ο θεατής απολαμβάνει περισσότερο ένα ταξίδι στον κόσμο της γνώσης παρά μία ανάγνωση ενός ηλεκτρονικού εντύπου. Η εγκυκλοπαίδεια διατίθεται σε καταστήματα λογισμικού πληροφορικής και βιβλιοπωλεία και το κόστος της ανέρχεται στα 114,99 ευρώ.



Αξιολόγηση

- ↑ Πλήρης multimedia τίτλος που περιλαμβάνει πλούσιο υλικό, τόσο εικαστικό όσο και πληροφοριακό.
- ↓ Αν δεν έχετε DVD-ROM drive... λυπούμεθα!

Jet Pack

Η τέχνη του ιπτάμενου πολέμου...

...σε πακέτο των τριών (3)!

Το Jet Pack είναι ένα πολύ ενδιαφέρον συλλεκτικό πακέτο από τη Novalogic, το οποίο περιλαμβάνει τρία από τα κορυφαία flight simulators, τα MIG 29 Fulcrum, F22 Raptor και F16 Multirole Fighter. Στο F16 Multirole Fighter θα πρέπει να πετάξετε με το καθιερωμένο μαχητικό της αμερικανικής πολεμικής αεροπορικής βιομηχανίας σε περισσότερες από 45 αποστολές, που περιλαμβάνουν αερομαχίες και συνοδευτικές πτήσεις. Από την άλλη, το F22 θεωρείται ένα από τα πληρέστερα αεροσκάφη με μεγάλες ικανότητες πλήξης στόχων, τόσο εναέριων όσο και επίγειων. Στο Raptor θα λάβετε μέρος σε πιο σοφιστικέ και δύσκολες αποστολές, οι οποίες προορίζονται για τους πιο έμπειρους πιλότους. Στο MIG 29 θα κληθείτε να ελέγξετε το κορυφαίο μαχητικό αεροσκάφος της ρωσικής βιομηχανίας, ενός πραγματικού τέρατος επιδόσεων. Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs με τα παιχνίδια και ένα μικρό manual. Δεν υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες για τις αποστολές και διατίθενται μόνο οι βασικές επεξηγήσεις του χειρισμού, της κονσόλας, των λειτουργιών του πληκτρολόγιου και του μοχλού για κάθε μοντέλο πτήσης. Συνολικά, πρόκειται για ένα πακέτο που δεν θα πρέπει να λείπει από κανέναν λάτρη των simulations, ακόμα και αν ήδη διαθέτει κάποιο από τα τρία παιχνίδια.



Αξιολόγηση

- ↑ Ενα ενδιαφέρον πακέτο που περιλαμβάνει τρία από τα πιο αξιόλογα παιχνίδια εξομοίωσης.
- ↓ Το manual δεν είναι τόσο λεπτομερές όσο τα αντίστοιχα των κανονικών εκδόσεων των τριών παιχνιδιών.

cpcscene.com

Επιστροφή στις ρίζες

CPC forever!

Διαβάζετε τα αρχικά CPC και σας σηκώνεται η τρίχα! Απ' το μυαλό σας περνάνε δοξασμένες στιγμές του παρελθόντος, όταν τα χρόνια της εφηβείας σας ήταν γεμάτα από ανέμελα απογεύματα, παίζοντας Ikari Warriors, Dragon Ninja, Match Day 2 και, φυσικά, Feran Martin's Basket Master (δεν είναι λίγοι αυτοί που ακόμα θυμούνται τη μουσικούλα)! Εχουν περάσει πολλά χρόνια από την εποχή που ο γκριζόχρωμος 8μπιτος home υπολογιστής δέσποζε στο στερέωμα του home computing αλλά και των επαγγελματικών εφαρμογών. Δεν ήταν, άλλωστε, τυχαία η ανάδειξή του ως του πληρέστερου μηχανήματος της εποχής εκείνης! Φυσικά, όπως κάθε παλιότερο (ή έστω εναλλακτικό) υπολογιστικό σύστημα, χαίρει και αυτός της αφοσίωσης και της προβολής μέσω του Διαδικτύου. Ομως, κακά τα ψέματα, η δικτυακή σκηνή του CPC της Amstrad δεν είναι τόσο "θορυβώδης" όσο οι αντίστοιχες άλλων 8μπιτων υπολογιστών, όπως ο C64 και ο Spectrum. Ισως οι φίλοι του CPC κάπου χάθηκαν μεταξύ τους. Εδώ έρχεται να καλύψει το κενό ένα δικτυακό portal, το οποίο, αν και σχετικά νέο, αξιώνει να φέρει κοντά τους CPC users αλλά και να διαδώσει την κληρονομιά του μηχανήματος. Στη σελίδα θα βρείτε links προς άλλες διευθύνσεις ανθρώπων, που δίνουν ή έδωσαν κάτι στο δημοφιλές μηχάνημα, νέα από meetings και νέες κυκλοφορίες, καθώς και



εκτενή αναφορά σε emulators και αντίστοιχα προγράμματα. Κάθε link οδηγεί στην αντίστοιχη σελίδα, ενώ υπάρχει και κάποιο εικαστικό υλικό, όπως εικόνες από discmags και demos. Αν και από άποψη περιεχομένων η σελίδα δεν είναι από τις πληρέστερες, δεν παύει να είναι μια πολλά υποσχόμενη αφετηρία για όποιον ψάχνει πληροφορίες και υλικό για έναν από τους δημοφιλέστερους υπολογιστές στον κόσμο. Επισκεφτείτε το οπωσδήποτε!

laspi.gr

Οποιος νύχτα περπατεί...

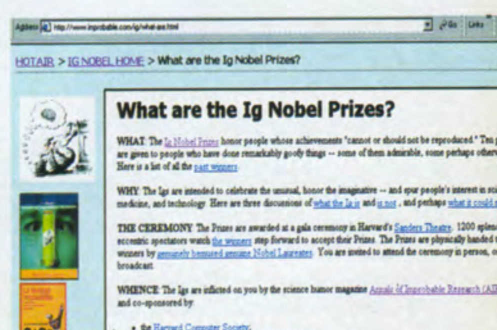
Λάσπη.gr! Ναι, είναι τίτλος σελίδας του ελληνικού ιστού! Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε από τον τίτλο, πρόκειται για μία σατιρική σελίδα, που δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να διακωμωδεί τα δρώμενα της ελληνικής -και όχι μόνο- καθημερινότητας! Η θεματολογία των δημιουργών πηγάζει από τη δημοσιογραφία (τα φρουτάκια είναι της μόδας) και τα σημεία των καιρών (Big Brother, ο Πάπας στην Αθήνα και άλλα τέτοια). Είναι σίγουρο πως θα σας αρέσει το site - εμείς ξεκαρδιστήκαμε με όλα τα κουφά που είδαμε και διαβάσαμε! Μια δοκιμή θα σας πείσει (μην ξεχάσετε, όμως, να φορέσετε τις γαλότσες σας)...



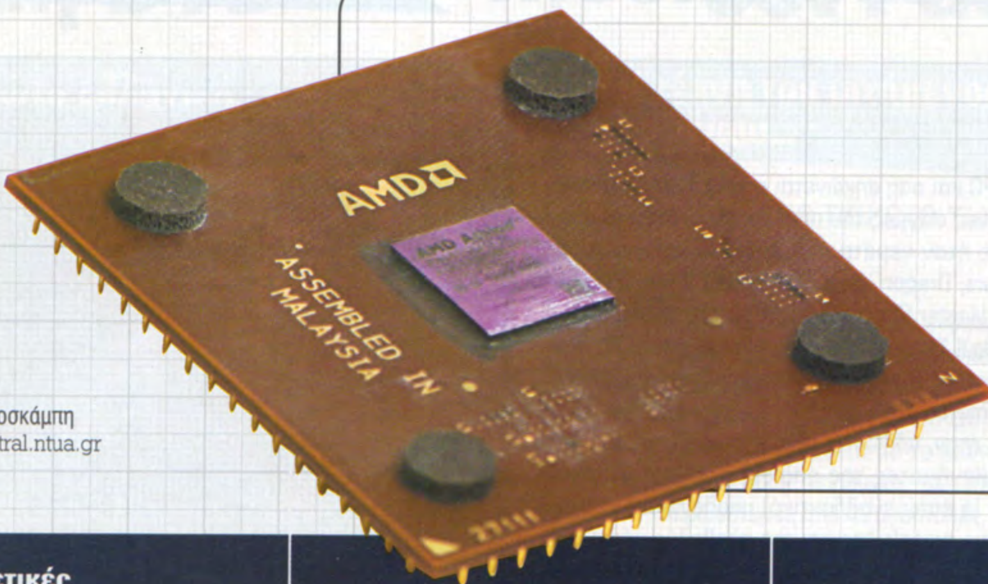
improbable.com

Totally Improbable!

Ολοι γνωρίζετε τα Βραβεία Νόμπελ και το λόγο για τον οποίο απονέμονται. Ομως, είναι σίγουρο ότι ελάχιστοι θα ξέρετε ότι υπάρχουν και τα... αντί-νόμπελ, βραβεία δηλαδή που δίνονται σε όσους κατασκευάζουν ή ανακαλύπτουν πράγματα, τα οποία δεν γίνεται ή δεν θα έπρεπε να υλοποιηθούν! Στη σελίδα αυτή θα βρείτε απίστευτες εφευρέσεις, αρκετό χιούμορ και μια υγιή σάτιρα για τον κόσμο μας, όπως αυτός εξελίσσεται μέσω της τεχνολογίας!



Πριν αγοράσετε...



του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι διαφορετικές αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις των αιώνιων αντιπάλων, AMD και Intel (παρατίθενται με αλφαβητική σειρά, προς αποφυγήν παρεξηγήσεων), ευθύνονται σε μεγάλο βαθμό για την έκρυθμη κατάσταση που επικρατεί στη μάχη των επεξεργαστών. Αν και η κυκλοφορία του καινούριου Pentium 4, με πυρήνα Northwood, αναμενόταν να επαναφέρει την Intel στην κορυφή, έστω και για λίγες μόνο εβδομάδες, στην πράξη τα πράγματα αποδείχτηκαν σαφώς πιο πολύπλοκα...

ATHLON XP 2000+

Η "ΕΜΠΕΙΡΙΑ" ΤΗΣ AMD

Η τελευταία γενιά επεξεργαστών της μεγάλης αντιπάλου της Intel έδωσε οριστικό τέλος στη μάχη των GHz, καταδεικνύοντας ότι η συχνότητα χρονισμού του πυρήνα δεν αποτελεί ασφαλές μέτρο σύγκρισης της προσφερόμενης υπολογιστικής ισχύος. Η σειρά XP, αν και περιλαμβάνει μοντέλα χρονισμένα σε σαφώς μικρότερες συχνότητες από τους αντίστοιχους Pentium 4, προσφέρει ανώτερες επιδόσεις σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Επιπλέον, ο ολοκαίνουριος πυρήνας Palomino, που αντικατέστησε τον Thunderbird στην "καρδιά" του επεξεργαστή, ευθύνεται για τη σημαντική μείωση των εκλυόμενων ποσών θερμότητας, ανοίγοντας το δρόμο για υψηλά επίπεδα σταθερότητας και αξιοπιστίας. Είναι σημαντικό να τονιστεί στο σημείο αυτό ότι η AMD δεν ακολουθεί πλέον κατά πόδας την Intel, εξομοιώνοντας τις τεχνικές της, αλλά διαγράφει ανεξάρτητη πορεία, προσέχοντας, βέβαια, να διατηρείται η συμβατότητα.

Η συχνότητα του Athlon XP 2000+ εντοπίζεται στα 1,67GHz, ωστόσο, η έξυπνη αρχιτεκτονική της AMD, η οποία επιτυγχάνει την ενσωμάτωση πολλών λειτουργιών μέσα σε έναν κύκλο εργασίας και περιορίζει, παράλληλα, το χρόνο προσπέλασης της μνήμης, αποτελεί το κυριότερο όπλο του επεξεργαστή στη μάχη για την κατάληψη της κορυφής. Το FSB λειτουργεί στα 133MHz (με ενεργό τιμή τα 266MHz DDR), ενώ υποστηρίζονται τα σετ εντολών SSE, SSE2 της Intel, με το δεύτερο να έχει εμπλουτιστεί με οκτώ νέες καταχωρίσεις (εντολές). Στον τομέα των επιδόσεων, ο επεξεργαστής εμφανίζεται παντοδύναμος στα προγράμματα σχεδίασης (CAD) και αποδίδει εξαιρετικά στη δοκιμασία του 3D Rendering (3D Studio Max). Αποδεικνύεται, δε, ιδανικός σύντροφος για τον gamer, επιτυγχάνοντας υψηλότερα frame rates από τον ανταγωνισμό στις υψηλές αναλύσεις. Συνολικά, ο Athlon XP 2000+ αποτελεί άριστη επιλογή, αφού προσφέρει επιδόσεις εφάμιλλες εκείνων του Northwood 2,2GHz σε κυριολεκτικά ασυναγώνιστη τιμή.

- **Κατασκευαστής:** AMD, www.amd.com
- **Τιμή:** €422

PLEXWRITER 40/12/40A

Η ΜΟΝΑΞΙΑ ΤΗΣ ΚΟΡΥΦΗΣ

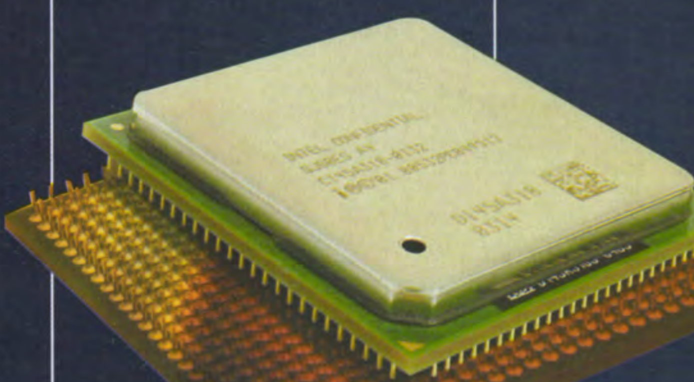


Το συγκεκριμένο μοντέλο κατέχει τον τίτλο του γρηγορότερου εγγραφέα CD της αγοράς, ενώ η εξαιρετική ποιότητα κατασκευής του, αλλά και το πλήθος των χαρακτηριστικών που προσφέρει, αναμένεται να του εξασφαλίσουν μία περίοπτη θέση στη λίστα με τις προτιμήσεις των καταναλωτών. Συνδέεται με τη mainboard μέσω του ATAPI Interface, επιτυγχάνοντας μέγιστες θεωρητικές ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής 40x και 12x αντίστοιχα. Η συσκευή φέρει ενσωματωμένο buffer μεγέθους 4MB, ο οποίος, σε συνδυασμό με τις εξελιγμένες εκδοχές των τεχνολογιών BURN-Proof και PoweRec (τ. 143, σ. 42), εγγυάται την απρόσκοπτη μεταφορά των δεδομένων στο αποθηκευτικό μέσο.

Η εισαγωγή της τεχνικής Audio Master Quality από τη Yamaha, η οποία επιτυγχάνει τη βελτίωση της ποιότητας αναπαραγωγής των μουσικών CDs, οδήγησε την Plextor στην υιοθέτηση μιας παρεμφερούς μεθόδου, την οποία ονομάζει VariRec. Ετσι, το ενοχλητικό φαινόμενο των jitters αντιμετωπίζεται και σε αυτήν την περίπτωση με την αναπροσαρμογή της ταχύτητας της ακτίνας laser της συσκευής κατά την εγγραφή δεδομένων τύπου CD-DA. Προφανώς, η εν λόγω πρακτική οδηγεί στην ταπείνωση της ταχύτητας εγγραφής, αλλά μπορεί να απενεργοποιηθεί από το χρήστη.

Το πλούσιο συνοδευτικό software, που περιλαμβάνει την έκδοση 5.5 του κορυφαίου προγράμματος εγγραφής Nero και τα χρήσιμα PlexTools, συμπληρώνει την ήδη εξαιρετική εικόνα του μοντέλου. Επιπλέον, η σχετικά προσιτή τιμή στην οποία διατίθεται, ανάγει το Plexwriter σε κορυφαία πρόταση για κάθε χρήστη.

- **Κατασκευαστής:** Plextor, www.plextor.com
- **Τιμή:** €245



PENTIUM 4 NORTHWOOD 2,2GHz

ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ

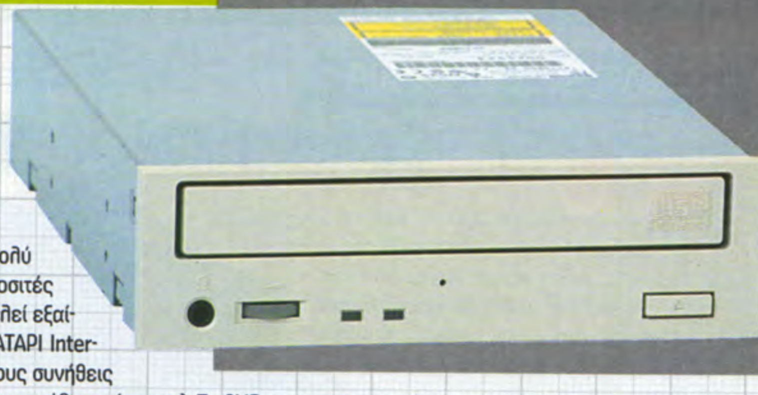
Η αέναη πάλη με την AMD για την επικράτηση στο στίβο των επιδόσεων δεν φαίνεται να κουράζει την Intel. Αν και οι εποχές που η κατάληψη της πρώτης θέσης αποτελούσε ρουτίνα έχουν περάσει ανεπιστρεπτί, η κραταιά εταιρεία εξακολουθεί να παρουσιάζει τεχνολογικά άρτια και άκρως αξιόπιστα chips, διατηρώντας τη μερίδα του λέοντος στην αγορά των επεξεργαστών. Το τελευταίο επίτευγμα της Intel, ο νέος Pentium 4 με πυρήνα Northwood, εισάγει μια σειρά από νεωτερισμούς, στοχεύοντας στην κατάκτηση της κορυφής.

Παρ' όλο που ο πυρήνας του επεξεργαστή είναι σημαντικά μικρότερος σε μέγεθος από τον παλαιότερο Willamette, περιλαμβάνει σαφώς μεγαλύτερο αριθμό transistors (55 εκατομμύρια έναντι 42), ενώ η λανθάνουσα μνήμη δευτέρου επιπέδου (L2 cache) έχει διπλασιαστεί και ανέρχεται πλέον στα 512KB. Ο Northwood κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,13 micron, επιτρέποντας, έτσι, την επίτευξη υψηλών συχνοτήτων χωρίς τον κίνδυνο υπερθέρμανσης. Παρά τις σημαντικές διαφοροποιήσεις σε τεχνικό επίπεδο, όμως, το chip διατηρεί στο ακέραιο τη μέθοδο λειτουργίας που καθιέρωσε τον Pentium 4 (αρχιτεκτονική Netburst). Η συχνότητα του διαύλου διαμεταγωγής δεδομένων μεταξύ επεξεργαστή και μνήμης (FSB) εντοπίζεται στα 100MHz (με ενεργό τιμή τα 400MHz, όπως υπαγορεύει η τεχνική Quad Pump) και, βέβαια, ο κύκλος εργασίας του επεξεργαστή (pipeline) συνεχίζει να απαρτίζεται από είκοσι στάδια.

Οι επιδόσεις του Northwood 2,2GHz κινούνται σε εξαιρετικά επίπεδα, επισκιάζονται, όμως, από το υψηλό αντίτιμο που πρέπει να καταβάλει ο καταναλωτής για να τον αποκτήσει. Η μετατροπή των αρχείων πολυμέσων σε διάφορα formats (MP3 encoding, MPEG4/DivX encoding) αναδεικνύει τη δύναμη του επεξεργαστή, μια και σε αυτόν τον τομέα ο Pentium 4 νικά κατά κράτος τον Athlon. Το νέο μοντέλο της Intel συνιστά, εν τέλει, κορυφαία λύση για τον επαγγελματία, ωστόσο, ο gamer θα αναζητήσει σίγουρα κάτι φθηνότερο.

- **Κατασκευαστής:** Intel, www.intel.com
- **Τιμή:** €882

Πριν αγοράσετε...



TEAC CD-W524EK

ΣΤΑΘΕΡΗ ΑΞΙΑ

Η Teac είναι μία καταξιωμένη εταιρεία στο χώρο των CD Recorders και τα μοντέλα της διακρίνονται για τις πολύ καλές επιδόσεις που επιτυγχάνουν, αλλά και για τις προσιτές τιμές στις οποίες διατίθενται. Το CD-W524EK δεν αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα. Πρόκειται για μία συσκευή που ακολουθεί το ATAPI Interface και εγγράφει CD με ταχύτητα 24x, παρέχοντας, παράλληλα τους συνήθεις για την κατηγορία της ρυθμούς ανάγνωσης και επανεγγραφής (40x και 10x αντίστοιχα). Τα 2MB της ενσωματωμένης μνήμης συνιστούν το μικρότερο buffer που συναντάμε στους σύγχρονους εγγραφείς, όμως, η χρησιμοποιούμενη τεχνολογία Safe Link, η οποία λειτουργεί ακριβώς όπως η δημοφιλής BURN-Proof της Sanyo, δεν επιτρέπει την εμφάνιση του φαινομένου buffer underrun.

Η μέθοδος εγγραφής που χρησιμοποιείται είναι η "παραδοσιακή" Z-CLV και ο χρόνος που απαιτείται για την πλήρωση ενός αποθηκευτικού μέσου είναι τυπικός για την κατηγορία των 24x (λίγο παραπάνω από τρία λεπτά). Συνολικά, η συσκευή της Teac επιδεικνύει ομοιογενείς επιδόσεις και πολύ καλή ποιότητα κατασκευής, ενώ το κόστος απόκτησής της είναι μάλλον χαμηλό. Την προτείνουμε ανεπιφύλακτα!

- **Κατασκευαστής:** Teac, www.teac.com
- **Τιμή:** €189

YAMAHA CRW3200E-VK

Η ΠΛΗΡΕΣΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΣΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΗΣ

Παρά το γεγονός ότι στην αγορά κυκλοφορούν ήδη ταχύτερα CD-Writers, η συσκευή της Yamaha κεντρίζει το ενδιαφέρον του χρήστη, λόγω των τεχνικών προδιαγραφών αλλά και της πολύ καλής ποιότητας κατασκευής της. Η εγγραφή πραγματοποιείται σε 24απλή ταχύτητα, ενώ η χρήση επανεγγράψιμου μέσου μειώνει το ρυθμό μεταφοράς δεδομένων στο 10x. Για την πρόληψη του φαινομένου του buffer underrun, το μοντέλο κάνει χρήση της τεχνολογίας Safe Burn, η οποία, σε συνδυασμό με τον ασυνήθιστα μεγάλο - για μοντέλο της συγκεκριμένης κατηγορίας - μέγεθος του buffer (8MB), υπόσχεται την αξιοπιστία της διαδικασίας της εγγραφής.

Η βασικότερη διαφοροποίηση του CRW3200E-VK σε σχέση με τον ανταγωνισμό εντοπίζεται στη χρησιμοποιούμενη μέθοδο αποτύπωσης των δεδομένων πάνω στο CD. Γνωρίζουμε ότι η απότομη αύξηση της ταχύτητας εγγραφής στο 24x αναμένεται να αχρηστεύσει το αποθηκευτικό μέσο, άρα η μετάβαση πρέπει να γίνει σταδιακά. Για την επίτευξη του σκοπού αυτού, η Yamaha δεν ακολουθεί τη μέθοδο Z-CLV (τη χρησιμοποιεί, μεταξύ άλλων, η Plextor), αλλά προτιμά την "ομαλότερη" τεχνική P-CAV (βλ. σχήμα).

Η τεχνολογία Audio Master Quality (AMQ) είναι ακόμα μία καινοτομία που ενσωματώνει το CRW3200E-VK. Αναλαμβάνει να περιορίσει το πρόβλημα της δημιουργίας jitters κατά την εγγραφή, το οποίο έχει πολλές φορές αντίκτυπο στην ποιότητα των αντιγραμμένων μουσικών CDs. Η ενεργοποίηση της AMQ έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση της ταχύτητας της ακτίνας laser από τα 1,2 στα 1,4m/s, κάτι που συνεπάγεται τη δημιουργία ενός αντιγράφου με αυξημένη ηχητική πιστότητα ως προς το πρωτότυπο. Δυστυχώς, η εν λόγω διαδικασία ρίχνει την ταχύτητα εγγραφής στο 4x, αλλά ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να την απενεργοποιήσει.

Συμπερασματικά, το CRW3200E-VK της Yamaha διεκδικεί τον τίτλο του πληρέστερου μοντέλου της κατηγορίας του, ωστόσο, τα επιπλέον χαρακτηριστικά ανεβάζουν σημαντικά την τιμή του.

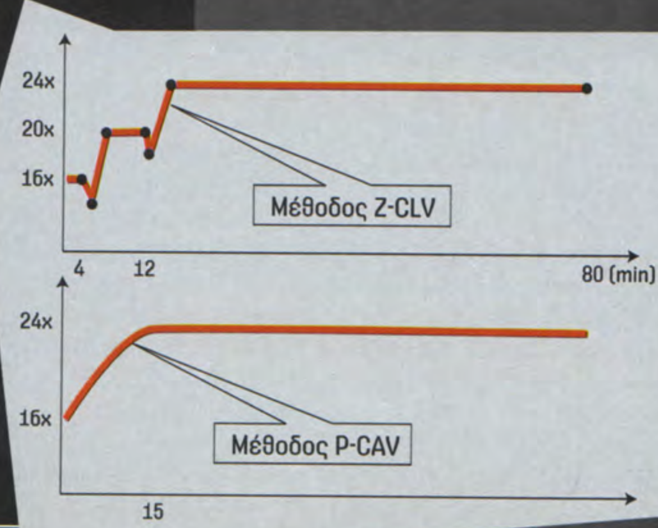
- **Κατασκευαστής:** Yamaha, www.yamaha.com
- **Τιμή:** €218

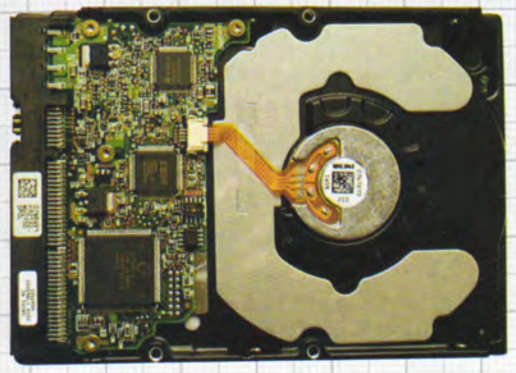
CLV vs P-CAV

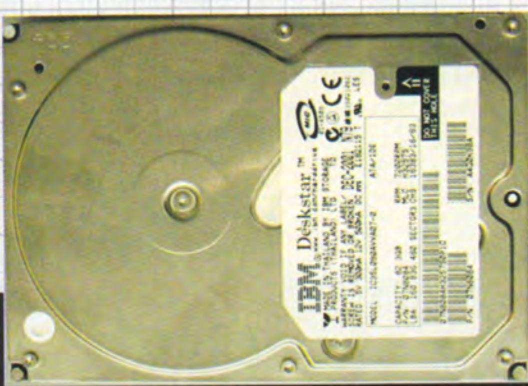
➤ **Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity):** Το CD χωρίζεται σε τρεις ζώνες. Η ταχύτητα σε καθεμία από αυτές είναι σταθερή και, βέβαια, μεγαλύτερη από εκείνη της προηγούμενης ζώνης. Τούτο έχει ως αποτέλεσμα τα "άλματα" του διαγράμματος, που στην πράξη σημαίνουν ανεπιθύμητα κενά στα μεταβατικά σημεία.

➤ **P-CAV (Partial Constant Angular Velocity):** Προοδευτική αύξηση της ταχύτητας από το 16x στο 24x.

Πρέπει να σημειωθεί, πάντως, ότι η δημιουργία κενών κατά τη διάρκεια εγγραφής οποιουδήποτε CD είναι αναπόφευκτη. Οι ατέλειες που προκύπτουν από τη χρήση της Z-CLV είναι ανεπαίσθητες και στα πλαίσια της ποιότητας που καθορίζουν οι κανονισμοί.







PIONEER DVR-A03

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Με τις ταχύτητες ανάγνωσης και εγγραφής των συμβατικών CDs να κινούνται πλέον στα ίδια επίπεδα, το ενδιαφέρον των καταναλωτών στρέφεται στο διαθέσιμο χώρο των αποθηκευτικών μέσων. Τα 700MB των εγγράψιμων CDs αποδεικνύονται λίγα μπροστά στον τεράστιο όγκο πληροφοριών που συσσωρεύεται στους σκληρούς δίσκους μας. Η διάσπαση των μεγάλων βάσεων δεδομένων, με στόχο τη μεταφορά τους σε πολλαπλά CDs, φαντάζει μονόδρομος, ωστόσο, η λύση αυτή προϋποθέτει την ύπαρξη ενός εξαιρετικού μοντέλου αρχειοθέτησης, ενώ το προκύπτον σύστημα στερείται πρακτικότητας και ευελιξίας, εμφανίζοντας αναπόφευκτα υψηλούς χρόνους αναζήτησης των πληροφοριών. Η Pioneer, αντιλαμβανόμενη το πρόβλημα, παρουσιάζει μία θαυματομηχανή, που ανεβάζει τη χωρητικότητα του αποθηκευτικού μέσου στα 4,7GB, σηματοδοτώντας, παράλληλα, τη μετάβαση στην εποχή των DVD-Rs. Διότι το DVR-A03 δεν είναι τίποτα περισσότερο - ή λιγότερο - από μία συσκευή εγγραφής DVD!

Το DVR-A03 επιτυγχάνει τη μεταφορά δεδομένων σε ένα εγγράψιμο DVD με ταχύτητα 2x, ενώ οι ταχύτητες ανάγνωσης και επανεγγραφής είναι 4x και 1x αντίστοιχα. Αν λάβουμε υπόψη ότι ο ρυθμός 1x μεταφράζεται, στην περίπτωση του DVD, σε ταχύτητα διαμεταγωγής ίση με 1385KB/sec, συμπεραίνουμε ότι ο θεωρητικός χρόνος πλήρωσης ενός αποθηκευτικού μέσου είναι τα 30 λεπτά, επίδοση άκρως ικανοποιητική, σε σχέση με την ποσότητα των μεταφερόμενων δεδομένων. Η συσκευή διαθέτει buffer 2MB, ο οποίος μπορεί να εγγυηθεί την αξιοπιστία της διαδικασίας μόνο στην περίπτωση που ο χρήστης δεν επιβαρύνει με απαιτητικές εφαρμογές το σύστημά του κατά τη διάρκεια της εγγραφής, μια και η Pioneer δεν έχει εφοδιάσει το μοντέλο με κάποια τεχνολογία τύπου BURN-Proof.

Αξίζει να σημειωθεί ότι το DVR-A03 έχει τη δυνατότητα να εγγράφει και συμβατικά CDs, μόνο που, στην περίπτωση αυτή, οι επιδόσεις του είναι μάλλον χαμηλές για τα σημερινά δεδομένα. Συγκεκριμένα, εγγράφει CD-R με οκταπλή ταχύτητα (10 λεπτά για 650MB) και CD-RW με τετραπλή, ενώ ο κίνδυνος του buffer underrun είναι υπαρκτός.

Η τιμή στην οποία διατίθεται το μοντέλο της Pioneer κρίνεται απόλυτα λογική, με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά, πρέπει να παρατηρήσουμε, όμως, ότι η επικείμενη είσοδος στην αγορά παρεμφερών συσκευών αναμένεται να φέρει τις τιμές των εγγραφέων DVD στο οικονομικό βεληνεκές του μέσου χρήστη.

- **Κατασκευαστής:** Pioneer, www.pioneerdvdrw.co.uk
- **Τιμή:** €665

Ο "ΓΙΓΑΝΤΑΣ" ΤΩΝ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ

IBM DESKSTAR 120GXP 80GB

Προερχόμενη από μία μακρά περίοδο σχετικής αδράνειας, η IBM παρουσιάζει την καινούρια γενιά της σκληρών δίσκων, η οποία αποτελείται από μοντέλα που διαθέτουν εσωτερικούς δίσκους (platters) χωρητικότητας 40GB. Βέβαια, η αύξηση της πυκνότητας των platters συνεπάγεται την αύξηση της ταχύτητας απόκρισης του δίσκου, κάτι που γίνεται γρήγορα αντιληπτό στην προκειμένη περίπτωση, με τη σύγκριση των επιδόσεων του DESKSTAR 120GXP με εκείνες των παλαιότερων μοντέλων της εταιρείας. Η συσκευή συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω του IDE controller, χρησιμοποιώντας το πρωτόκολλο ATA 100. Η IBM αποφεύγει εσκεμμένα τη μετάβαση στο νεότερο ATA 133, το οποίο δεν προσφέρει, άλλωστε, καμία ουσιαστική αύξηση των επιδόσεων. Φυσικά, η ταχύτητα περιστροφής εντοπίζεται στις 7.200 σ.α.λ. και η ποσότητα της ενσωματωμένης λανθάνουσας μνήμης (buffer) ανέρχεται στα 2MB.

Η ποιότητα κατασκευής της συσκευής είναι υποδειγματική, ενώ το χαμηλό επίπεδο του παραγόμενου θορύβου και τα μικρά ποσά της εκλυόμενης θερμότητας αναδεικνύουν την τεχνολογική ανωτερότητα της IBM. Συνολικά, το εν λόγω μοντέλο αποτελεί μακράν την καλύτερη επιλογή για τον απαιτητικό χρήστη, αν και κοστίζει σημαντικά ακριβότερα από τις ανταγωνιστικές υλοποιήσεις.

- **Κατασκευαστής:** IBM, www.ibm.com/harddrive
- **Τιμή:** €300



Πριν αγοράσετε...



WESTERN DIGITAL CAVIAR 400BB

ΠΡΟΣΙΤΗ ΤΙΜΗ, ΑΛΛΑ ΠΑΡΩΧΗΜΕΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Ο συγκεκριμένος σκληρός δίσκος αποτελεί ένα τυπικό μοντέλο της κατηγορίας των 40GB, προσφέροντας ικανοποιητικές επιδόσεις, οι οποίες, ωστόσο, δεν είναι ικανές να τον φέρουν σε θέση ισχύος έναντι του ανταγωνισμού. Συνδέεται στη mainboard μέσω του IDE controller και ακολουθεί το πρότυπο ATA 100. Οι εσωτερικοί δίσκοι περιστρέφονται με ταχύτητα 7.200 σ.α.λ., ενώ η ποσότητα του ενσωματωμένου buffer ανέρχεται στα 2MB. Το σημαντικότερο κατασκευαστικό μειονέκτημα της συσκευής εντοπίζεται στη χαμηλή πυκνότητα των platters, καθένας από τους οποίους μπορεί να αποθηκεύσει μόνο 20GB. Το γεγονός αυτό ευθύνεται σε μεγάλο βαθμό για τη μικρή, σε σχέση με άλλα μοντέλα της κατηγορίας, ταχύτητα προσπέλασης του αποθηκευτικού χώρου. Συνολικά, ο CAVIAR 400BB είναι ένας συμπαγής και αξιόλογος σκληρός δίσκος, αλλά ο χρήστης δεν έχει λόγους για να τον προτιμήσει από τα αντίστοιχα μοντέλα της Maxtor και της IBM, που είναι σαφώς ταχύτερα.

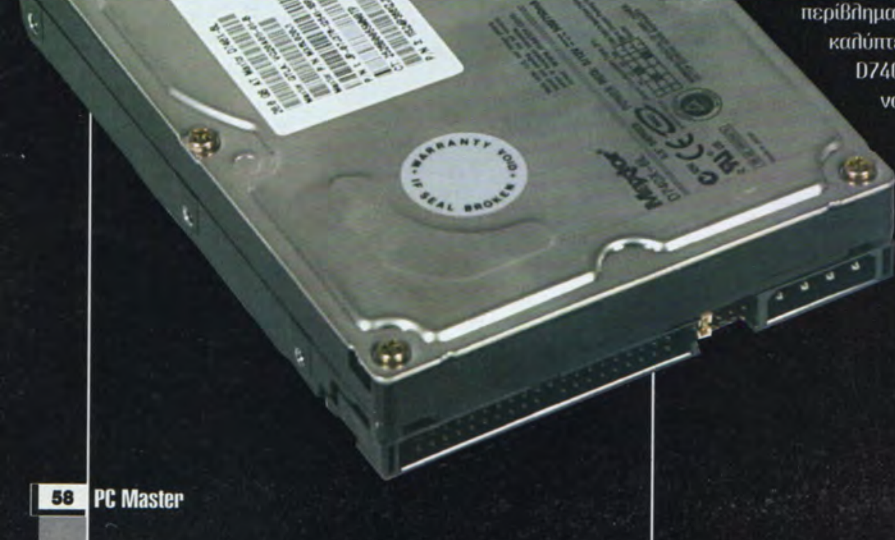
- **Κατασκευαστής:** Western Digital, www.westerndigital.com
- **Τιμή:** €134

ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΣΧΕΣΗ ΑΠΟΔΟΣΗΣ-ΚΟΣΤΟΥΣ

MAXTOR D740-6L 40GB

Έχοντας εξαγοράσει τη θρυλική Quantum, η Maxtor δείχνει να ανακτά τα ηνία στη δύσκολη αγορά των σκληρών δίσκων. Η σειρά D740-6L αναμένεται να κερδίσει το ενδιαφέρον των καταναλωτών, εξαιτίας των εξαιρετικών επιδόσεων αλλά και του χαμηλού, σχετικά, κόστους των μοντέλων που την αποτελούν. Πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι η εν λόγω γενιά σκληρών δίσκων έχει αναπτυχθεί εξ ολοκλήρου από τους τεχνικούς της Quantum και ήταν έτοιμη για κυκλοφορία αρκετό καιρό πριν από την προαναφερόμενη αλλαγή στο ιδιοκτησιακό καθεστώς.

Το σημείο που προκαλεί εντύπωση στις νέες συσκευές της Maxtor είναι η χρήση του πρωτοκόλλου ATA 133, το οποίο ανεβάζει την ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από τον buffer του σκληρού δίσκου στην κεντρική μνήμη του υπολογιστή στα 133MB/sec. Όπως, όμως, έχουμε επισημάνει στο παρελθόν, ο ανωτέρω ρυθμός δεν αποτελεί αντιπροσωπευτικό δείγμα των δυνατοτήτων ενός μοντέλου, δεδομένου ότι η ταχύτητα ροής δεδομένων μεταξύ του σκληρού δίσκου και του buffer δεν ξεπερνά, συνήθως, τα 50MB/sec. Έτσι, δεν είναι δυνατόν να μιλάμε για θεωρητικό πλεονέκτημα της Maxtor έναντι του ανταγωνισμού. Οι πραγματικές επιδόσεις του D740-6L, πάντως, όπως προκύπτουν από τις δοκιμές στις οποίες υποβλήθηκε, του εξασφαλίζουν μία θέση στην κορυφή της κατηγορίας του.



Η ποιότητα κατασκευής του σκληρού δίσκου είναι εξαιρετική. Βέβαια, παρά την εμφάνιση του λογότυπου της Maxtor στο εξωτερικό περίβλημα, μία απλή ματιά στο κάτω μέρος της συσκευής αποκαλύπτει τη χαρακτηριστική αρχιτεκτονική της Quantum. Ο D740-6L διαθέτει έναν μόνο platter (των 40GB προφανώς), ενώ το μέγεθος του buffer είναι 2MB. Ο χρήστης, που αναζητά έναν γρήγορο και αξιόπιστο σκληρό δίσκο στην κατηγορία των 40GB, πρέπει να λάβει την υποψηφιότητα του εν λόγω μοντέλου σοβαρά υπόψη!

- **Κατασκευαστής:** Maxtor, www.maxtor.com
- **Τιμή:** €134

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

THE 4TH COMING™

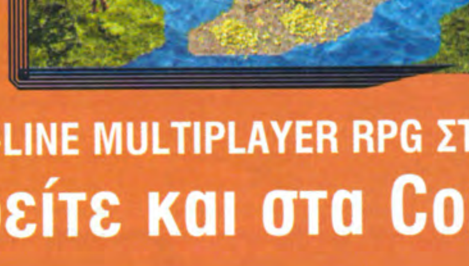
Ελάτε να συμμετάσχετε στην Πρώτη On-line κοινότητα RPG στην Ελλάδα



Ταξίδεψε στην on-line κοινωνία του The 4th Coming, αντιμετωπίζοντας τέρατα και αντίπαλους παίκτες.

- Απέκτησε εκατοντάδες spells, skills & items και απέδειξε την ισχύ σου με τα μαγικά spells ή με τη δύναμη των όπλων.
- Εξερεύνησε 6 τεράστιες πόλεις, 3 νησιά, 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
- Συνομίλησε και αντιμετώπισε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
- Αντιμετώπισε 200 διαφορετικούς αντιπάλους και περισσότερους από 300 NPCs, οι οποίοι σε βοηθούν να βελτιώσεις τις δυνατότητές σου.
- Με τη δύναμη που έχεις αποκτήσει, τιθάσευσε την καταραμένη γη του The 4th Coming, και απέδειξε πως είσαι άξιος να κατέχεις μία από τις προνομιακές θέσεις στο θρυλικό κόσμο του παιχνιδιού.





Για να παίξετε το The 4th Coming χρειάζεται να έχετε σύνδεση στο Internet

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τώρα θα το βρείτε και στα Computer Shops

www.t4c.gr

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
URL: www.digicon.gr, e-mail: info@digicon.gr

Κεντρική Διάθεση: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 010.9238672, Fax: 010.9216847

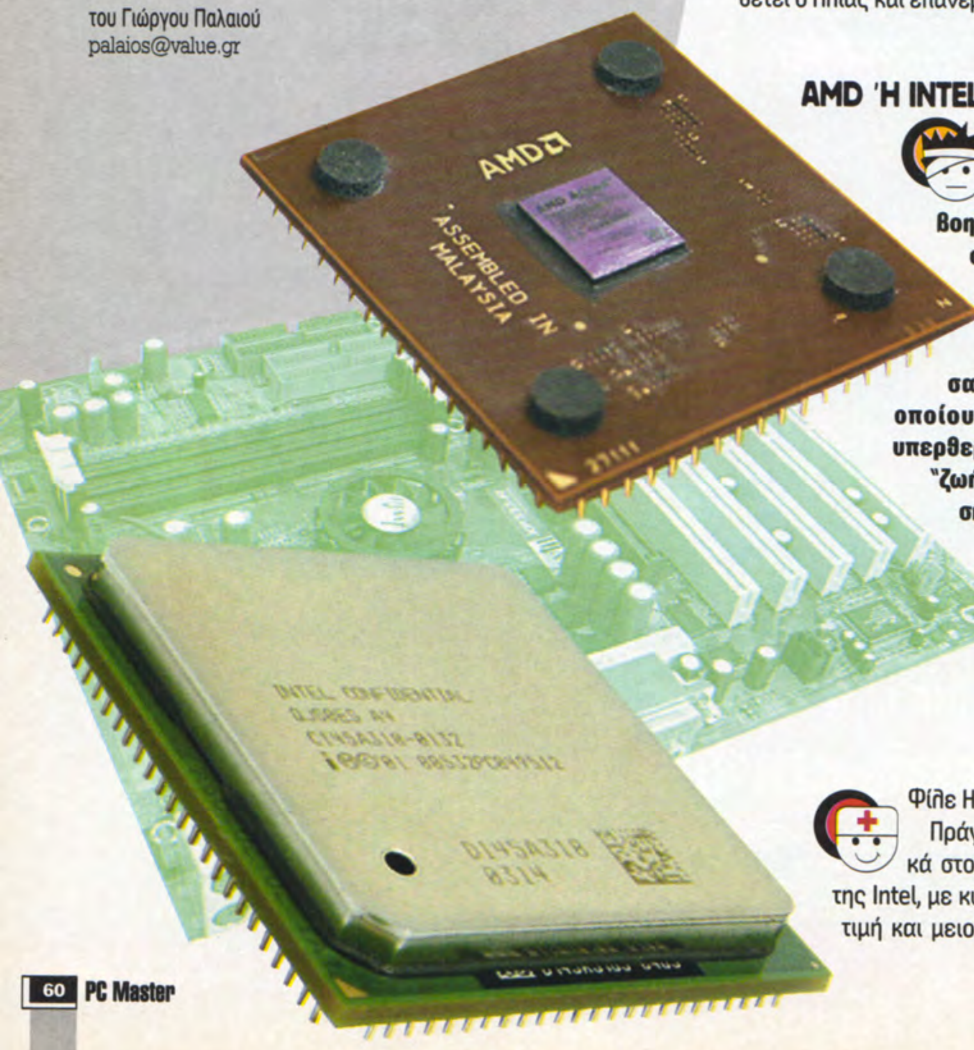
ATHLON XP vs PENTIUM 4

Σε αυτό το τεύχος συμβαίνουν τρία πολύ σημαντικά γεγονότα. Πρώτο και κύριο, το "PC Master" συμπληρώνει 150 τεύχη, δεύτερον, εγώ κλείνω έναν χρόνο στο περιοδικό και, τέλος, η στήλη μας ανανεώνεται πλήρως, με σκοπό να γίνει ακόμα πιο φιλική και επεξηγηματική! Σκουπίστε τώρα τα δάκρυα από τα μάτια σας, ώστε να μπορέσετε να διαβάσετε τη συνέχεια...

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

Αυτόν το μήνα θα ασχοληθούμε με πολλά ενδιαφέροντα πράγματα, φίλοι αναγνώστες. Αυτό, όμως, που θα μας απασχολήσει λίγο περισσότερο είναι το ζήτημα της επιλογής επεξεργαστή που θέτει ο Ηλίας και έρχεται ως φυσική συνέπεια των όσων γράφαμε στο προηγούμενο περιοδικό για την υποστήριξη των επεξεργαστών AMD από τις αλυσίδες πληροφορικής. Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι τώρα πια οι Intel και AMD έχουν αποδείξει με τα προϊόντα τους πώς είναι ισάξιες και μάλιστα καθεμία έχει δημιουργήσει το δικό της φανατικό κοινό που υποστηρίζει τον ανάλογο επεξεργαστή. Στο forum του περιοδικού, μάλιστα, γίνονται κατά διαστήματα ομηρικές συζητήσεις σχετικά με το ποια είναι η συμφερότερη επιλογή επεξεργαστή. Ας δούμε, όμως, το ερώτημα που θέτει ο Ηλίας και επανερχόμαστε.

Γνωρίζατε ότι οι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι περιστρέφονται με ταχύτητες μεγαλύτερες των 160 km ανά ώρα;



AMD Ή INTEL;

Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για τη στήλη, η οποία βοηθάει αρκετά όλους τους χρήστες Η/Υ. Βρίσκομαι πριν από την αγορά ενός καινούριου υπολογιστή, έχω όμως μία σημαντική απορία. Αρχικά είχα καταλήξει σε έναν P4 1,6GHz αλλά στη συνέχεια αναγνώρισα την αξία των επεξεργαστών AMD, τους οποίους είχα απορρίψει επειδή, ως γνωστόν, υπερθερμαίνονται και έχουν μικρότερη διάρκεια "ζωής" από τους Pentium. Ετσι, έχοντας ως λύση τη χρήση ενός παραπάνω ανεμιστήρα, το σκέφτηκα αρκετά. Ποιος, κατά τη γνώμη σου, επεξεργαστής θα ήταν καλύτερος και οικονομικότερος (μιλάμε πάντα για επεξεργαστές ίδιας ισχύος);

Με μεγάλη εκτίμηση,

Ηλίας
isarand1@yahoo.gr

Φίλε Ηλία,

Πράγματι η AMD με τους Athlon επανήλθε δυναμικά στον ορίζοντα και απείλησε την πρωτοκαθεδρία της Intel, με κύριο πλεονέκτημα τις επιδόσεις και τη χαμηλή τιμή και μειονέκτημα τη μεγάλη θερμότητα που εκλύουν.

Μάχες με φόντο την υπερθέρμανση και την αξιοπιστία!

Υπάρχει Νικητής;

Με τους Athlon XP το πρόβλημα της υπερθέρμανσης εξαλείφθηκε σε μεγάλο βαθμό, αλλά και πάλι είναι αρκετά πιο... ζεστοί από τους Pentium 4. Φυσικά, αυτός δεν είναι λόγος για να μην αγοράσει κάποιος Athlon, αφού το μόνο που θα χρειαστεί παραπάνω είναι ένα καλό cooler (ο επιπλέον ανεμιστήρας και ένα ισχυρό τροφοδοτικό αφορούν και στους Pentium 4). Προσωπικά δεν είμαι υπέρ των ιδιαίτερα ακριβών και μεγάλων coolers, καθώς θεωρώ ότι το ζήτημα με τα πανάκριβα και ...περίεργα ανεμιστηράκια αδίκως έχει πάρει μεγάλες διαστάσεις και φοβίζει πολλούς αγοραστές. Κατά τη γνώμη μου, ένα cooler γύρω στα 15-16 ευρώ (χωρίς ΦΠΑ) θα κάνει μια χαρά τη δουλειά του και δεν θα αυξήσει και πολύ το κόστος αγοράς. Άλλωστε αυτό που μετράει περισσότερο είναι η καλή κυκλοφορία αέρα μέσα στο κουτί. Το ανεμιστηράκι απλώς σπρώχνει αέρα προς τον επεξεργαστή και βγάζει από τα πλάγια τον ζεστό. Αν ο ζεστός αέρας δεν φύγει από το κουτί, σύντομα η θερμοκρασία αυξάνεται.

Απ' την άλλη πλευρά, όμως, ο Athlon XP 1600+ κοστίζει 158 ευρώ και με το κόστος του cooler η τιμή αγγίζει τα 174 ευρώ, ενώ την ίδια στιγμή ο Pentium 4 1,6 box (με cooler δηλαδή) κοστίζει 191 ευρώ. Διαφορά μόλις 17 ευρώ (6.000 δρχ., αν δεν μάθατε τα ευρώ ακόμη)! Φυσικά, όσο ανεβαίνουμε μοντέλο, η ψαλίδα ανοίγει και γίνονται πιο συμφέροντες οι Atlhon.

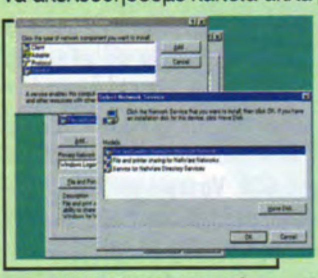
Αυτή η πολύ μικρή διαφορά που παρατηρείται στα μικρά μοντέλα, οφείλεται στη μεγάλη μείωση τιμών που έκανε πρόσφατα η Intel, βλέποντας την AMD να εισέρχεται δυναμικά στο χώρο. Το ποιο από τα δύο μοντέλα θα επιλέξεις είναι δικό σου θέμα και σταθμίζοντας τις ανάγκες σου θα οδηγηθείς στη σωστή απόφαση. Άλλωστε ώσπου να κυκλοφορήσει το περιοδικό μπορεί αυτά τα μοντέλα να μην είναι καν διαθέσιμα

ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

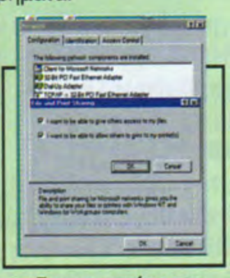
Όπως θα έχετε παρατηρήσει όσοι έχετε Windows XP, στο Start menu εμφανίζονται ορισμένα προγράμματα ανάλογα με το πόσο συχνά χρησιμοποιούνται. Αν, όμως, θέλετε κάποιο πρόγραμμα να μένει για πάντα στο Start, μπορείτε να κάνετε κάτι πολύ απλό: Δεξί κλικ πάνω στο πρόγραμμα που επιθυμείτε να παραμείνει στο Start και τσεκάρετε το "Pin to Start menu"! Αν αργότερα αποφασίσετε ότι δεν θέλετε πια να μένει μόνιμα στο Start, δεν έχετε παρά να επιλέξετε "Unpin from Start menu".

ΒΗΜΑ - ΒΗΜΑ Πώς μπορώ να ρυθμίσω τον εκτυπωτή μου ώστε να εκτυπώνει σε δίκτυο;

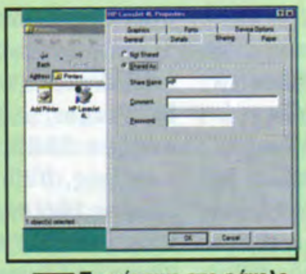
Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της χρήσης του δικτύου είναι η χρησιμοποίηση κοινών πόρων και συσκευών. Για να γίνει ο εκτυπωτής μας shared και να μπορούν όλοι οι υπολογιστές του δικτύου να τον χρησιμοποιούν, πρέπει να ακολουθήσουμε κάποια απλά βήματα:



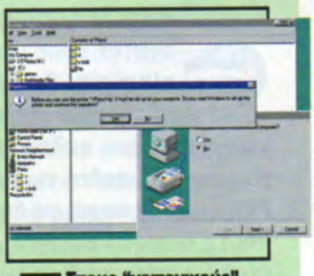
1 **Στο network properties εγκαθιστάμε το "File and Printer Sharing for Micorosoft Networks" από το Add, Service. Αφού μας ζητηθεί το CD των Windows, αντιγράφονται κάποια αρχεία και το Service εγκαθίσταται. (Σημειώστε ότι αν ήδη μοιράζεστε αρχεία, μπορεί αυτό το βήμα να έχει γίνει.)**



2 **Έπειτα πατάμε στο κουμπί "File and Print Sharing" και επιλέγουμε "I want to allow others to print to my computer", ώστε να επιτρέψουν τα Windows και σε άλλους χρήστες να έχουν πρόσβαση στον εκτυπωτή μας.**



3 **Πηγαίνουμε στο φάκελο "Printers", κάνουμε δεξί κλικ στον εκτυπωτή και πατάμε "Sharing". Επιλέγουμε Shared, δίνουμε ένα όνομα και ο εκτυπωτής είναι διαθέσιμος και στους άλλους υπολογιστές. Όμως, για να τον χρησιμοποιήσουν, απαιτείται εγκατάσταση των drivers.**



4 **Στους "γειτονικούς" υπολογιστές παρατηρούμε ότι στο Network Neighborhood εκτός από τους σκληρούς δίσκους, έχει εμφανιστεί και ο εκτυπωτής. Κατά την πρώτη προσπέλαση, δεχόμαστε την προτεινόμενη αντιγραφή κάποιων αρχείων των Windows και αυτό ήταν.**

Αν δεν θέλουμε να ξεκινήσει το autorun κάποιου CD-ROM, μπορούμε να πατήσουμε το Shift για λίγα δευτερόλεπτα κατά την είσοδό του στο drive.

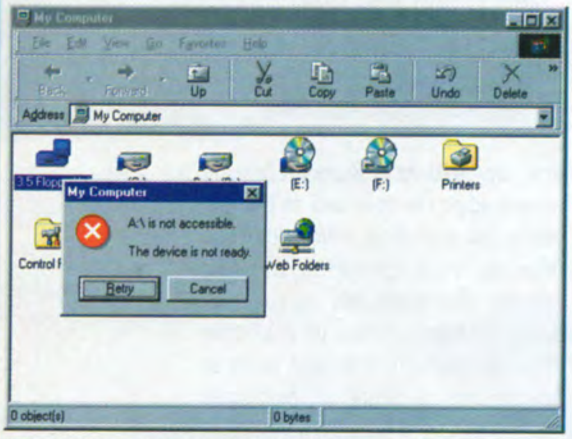
(Δημήτρης Σαμπαζιώτης)

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Πώς θα κάνω τον υπολογιστή να μην ψάχνει το floppy στην εκκίνηση, στο σημείο λίγο πριν από το "Starting Windows 98"; George (plithos@otenet.gr)

! Κατά την εκκίνηση του υπολογιστή πάτα "Delete" για να μπεις στο Bios. Πήγαινε στο "Advanced Bios Features" και από εκεί άλλαξε το "First Boot Device" ώστε να μην είναι το floppy. Αν θέλεις, βάλ' το ως δεύτερο ή τρίτο.

στην αγορά (οι γραμμές αυτές γράφονται τις πρώτες μέρες του Μαρτίου και όλες οι τιμές που αναφέρθηκαν είναι ενδεικτικές καταστημάτων χωρίς ΦΠΑ). Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι ο ανταγωνισμός στο χώρο των επεξεργαστών ωφελεί



"The device is not ready". Μάλλον χάλασε το floppy...

τους υποψήφιους αγοραστές, δίνοντάς τους περισσότερες επιλογές και καλύτερες τιμές!

ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ FLOPPY;

Εχω τα Windows Millenium και θα ήθελα να ρωτήσω αν μπορώ να κάνω format του σκληρού δίσκου μου χωρίς δισκέτα εκκίνησης. Το PC μου δεν μπορεί να δημιουργήσει τη δισκέτα εκκίνησης, αφού όταν ξεκινάει αυτή τη διαδικασία, σταματά και μου βγάζει το μήνυμα "The device is not ready". Επίσης, δεν μπορώ να κάνω full format σε καμία δισκέτα (quick format μπορώ). Αν ξέρετε τι μπορεί να φταίει, παρακαλώ, απαντήστε μου γρήγορα!

Θεόφιλος
bestalu@otenet.gr

Αγαπητέ Θεόφιλε,

Αν έγραφες ότι το μήνυμα αυτό εμφανίζεται κάθε φορά που προσπαθείς να προσπελάσεις κάποια δισκέτα, θα έλεγα ότι σίγουρα είναι χαλασμένο το floppy. Απ' τη στιγμή, όμως, που εμφανίζεται μόνο κατά διαστήματα (και όταν πας να κάνεις full format, όπως λες) εκτός του προβληματικού floppy, υπάρχει η πιθανότητα του καλωδίου που δεν λειτουργεί σωστά. Αντικατάστησε πρώτα αυτό και αν το πρόβλημα παραμένει, άλλαξε floppy.

Format, επίσης, μπορείς να κάνεις αν η motherboard σού δίνει τη δυνατότητα να ξεκινήσεις με bootable CD.

Ο ανταγωνισμός στο χώρο των επεξεργαστών ωφελεί πάρα πολύ τους υποψήφιους αγοραστές, καθώς τους δίνει περισσότερες επιλογές και καλύτερες τιμές!

ΑΥΤΟΜΑΤΟ REBOOT!

Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για το εκπληκτικό, ανεπανάληπτο, μοναδικό, ασυναγώνιστο, φανταστικό, και λοιπά και λοιπά (ξέχασα τίποτα, άραγε;) περιοδικό σας. Ονομάζομαι Μενέλαος Μαμουζέλλος. Είμαι φανατικός αναγνώστης σας εδώ και 3 χρόνια και θα ήθελα μια μικρή βοήθεια σε θέμα hardware. Εχω έναν υπολογιστή με AMD Athlon 1,4GHz, motherboard QDI KUDOZ 7, κάρτα γραφικών Creative GeForce 2 MX 400, κάρτα ήχου Creative SoundBlaster Live 5.1 Player, μνήμη 128MB DDR, σκληρό 20GB WD στις 7.200 στροφές, DVD Hitachi, CD-RW Plextor 16/10/40 και λογισμικό τα ελληνικά WIN98 SE. Το πρόβλημα που έχω είναι το εξής: Κάθε λίγο και λιγάκι μου κάνει reboot μόνο του! Ορισμένες φορές, μάλιστα, μετά από ένα "αυτόματο reboot", ο σκληρός κάνει έναν θόρυβο παρόμοιο με τον ήχο όταν κρασάρει ο υπολογιστής. Τι πρέπει να κάνω;

Glacious Killer
glacious_m3@hotmail.com

Αγαπητέ Μενέλαε,

Το πρόβλημα είναι γνωστό και έχει να κάνει με ένα μέρος του υπολογιστή μας στο οποίο λίγοι δίνουμε σημασία όταν τον αγοράζουμε. Αναφέρομαι στο τροφοδοτικό, που παίζει σημαντικό ρόλο στη σωστή λειτουργία του υπολογιστή μας, αλλά είναι λίγο υποτιμημένο ως προς την προσοχή που του δίνουμε. Ετσι, αυτό που ευθύνεται σε μεγάλη πιθανότητα για τα ανεξήγητα reboots του υπολογιστή σου δεν είναι τίποτε άλλο από τη μικρή ισχύ του τροφοδοτικού σου. Αγόρασε ένα νέο, τουλάχιστον 300Watt (όχι ότι 350W θα ήταν άσχημα), και τα προβλήματά σου θα λυθούν. Τέλος, όταν ο υπολογιστής "κρασάρει", δεν κάνει θόρυβο. Μήπως το μπλέκεις με το θόρυβο που κάνουν τα αυτοκίνητα όταν "κρασάρουν"; :)

ΜΑ ΠΟΥ ΠΗΓΕ Η RAM;

Hello My Friend,

Εδώ και 6 μήνες έχω πάρει ένα PC και από τότε με έχει τρελάνει στα προβλήματα. Καλά περνούσα τόσο καιρό με το Commodore 64 και την Amiga 1200. Εχω έναν Η/Υ Pentium 4 στα 1500MHz, Radeon VE 64MB και αντιμετωπίζω τα εξής προβλήματα:

1. Πριν από έναν μήνα η μνήμη μου από 512MB κατέβηκε στα περίπου 450. Υστερα από λίγο καιρό έφτασε στα 393MB RAM. Πού πήγε η μνήμη; Μήπως φταίει το Tweak-Master; Εκανα format αλλά δεν έγινε τίποτα.

2. Εχω ακούσει πως κλείνοντας κάποια προγράμματα (από το παράθυρο που εμφανίζεται όταν πατάς CTRL+ALT+DEL) ελευθερώνεται μνήμη. Είναι κανένα απ' αυτά τα προγράμματα, όπως ο Explorer, που δεν πρέπει να κλείνω γιατί τα χρειάζεται ο Η/Υ;

Quiz

Πού συνδέονταν τα πρώτα CD-ROMs;
α. Κάρτα γραφικών
β. Κάρτα ήχου
γ. IEEE1394 controller
(απάντηση στο επόμενο τεύχος)

Troubleshooter

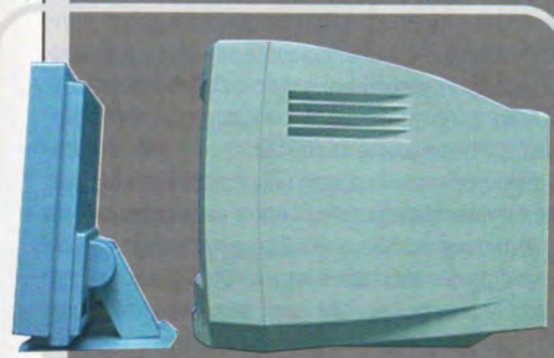
LCD οθόνες: 7 Πράγματα που θα έπρεπε να ξέρετε



▸ Το πολύ μικρό μέγεθός τους (σε σύγκριση με τις CRT) αποτελεί το κύριο πλεονέκτημά τους, καθώς και η πλήρως ψηφιακή απεικόνιση που έχουν.

▸ Η κατανάλωση ρεύματος των LCD είναι πολύ μικρότερη αυτής των CRT, ενώ και η εκπεμπόμενη ακτινοβολία είναι επίσης μικρότερη.

▸ Η διαγώνιος που μετράται στις LCD αποτελεί το πραγματικό ορατό πλαίσιο, σε αντίθεση με τις CRT, όπου μετράται η διαγώνιος όλης της οθόνης. Για παράδειγμα, μία LCD 15" έχει πολύ μεγαλύτερο μέγεθος από μία CRT 15", η οποία στην πραγματικότητα είναι σχεδόν 14"!



▸ Κάθε οθόνη LCD υποστηρίζει πλήρως μία μόνο ανάλυση (π.χ. 15" 800x600), γιατί χρησιμοποιείται συγκεκριμένος αριθμός τρανζίστορ. Για να αλλαχθεί ανάλυση, είτε μειώνεται το ορατό πλαίσιο, αφήνοντας περιμετρικά μαύρα περιθώρια, είτε μεγαλώνουν τα pixels, δημιουργώντας κάποια παραμόρφωση.

▸ Μόλις πρόσφατα κατόρθωσαν να απεικονίσουν χρώμα 24 bit, όμως και πάλι το πρόβλημα της μη σωστής απεικόνισης ορισμένων χρωμάτων παραμένει. Ειδικά κάποια έντονα χρώματα εμφανίζονται ξεπλυμένα (π.χ. το κόκκινο μοιάζει με ροζ).

▸ Παλιότερα οι LCD οθόνες είχαν αργή απόκριση. Αν δηλαδή κουνούσατε γρήγορα το ποντίκι, ο δείκτης θα άφηνε μια "ουρά" (trail) στην οθόνη. Αυτό το πρόβλημα τελευταία έχει εξαλειφθεί σχεδόν εντελώς.

▸ Η γωνία θέασης των LCD είναι αρκετά μικρότερη από αυτή των CRT, αλλά αρκετά μεγάλη για ικανοποιητική χρήση.

Συμπερασματικά, οι οθόνες LCD είναι άριστες σε περιπτώσεις χρήσης σε εφαρμογές γραφείου, έχοντας μάλιστα μειωθεί αρκετά οι τιμές τους, ενώ για περιπτώσεις χρήσης σε παιχνίδια μία 17" CRT παραμένει η καλύτερη επιλογή.

3. Ενας φίλος μου έχει περίπου το ίδιο πρόβλημα με τον Σιδηρόπουλο στο τεύχος 148. Δεν μπορεί να κάνει σύνδεση πάνω από ένα λεπτό με τη Freetone, ενώ με τη δική μου (Panafonet) συνδέεται κανονικά. Η Freetone φταίει;

Υ.Γ.: Ο καινούριος τι κάνει!!!

Keep up the good work PC Master...

Akis the exoskeletor
akisdrosos@yahoo.com

Αγαπητέ Ακη,

Η RAM είναι αδύνατον να μειώνεται μόνη της. Ισως να έφταιγε το tweak utility που χρησιμοποιείς, απ' τη στιγμή, όμως, που έκανες format, κάτι άλλο συμβαίνει, με πιθανότερη περίπτωση να κάνεις κάποιο λάθος. Μπας και εκτός από τη Radeon έχεις και on board VGA και αλλάζεις μέσα από το Bios την ποσότητα της μνήμης που πιάνει; Ελεγξε, βέβαια, και την περίπτωση ο μικρός αδερφός σου να μαζεύει χρήματα για να αγοράσει ποδήλατο, πουλώντας μέρη του υπολογιστή!

Το τροφοδοτικό παίζει σημαντικό ρόλο στη σωστή λειτουργία του υπολογιστή, αλλά είναι λίγο υποτιμημένο ως προς την προσοχή που του δίνουμε όταν αγοράζουμε υπολογιστή.

Σχετικά με τα προγράμματα που τρέχουν στο background του υπολογιστή, πράγματι ελευθερώνεται μνήμη όταν τα κλείνεις, όμως καλό θα ήταν, αν είναι άχρηστα, να μην ανοίγουν καθόλου κατά την εκκίνηση του υπολογιστή. Για να τα απενεργοποιήσεις, πήγαινε στο Start/Run γράψε "msconfig" και τρέξε το πρόγραμμα. Από την καρτέλα start up αποεπίλεξε ό,τι δεν θεωρείς χρήσιμο και με το επόμενο boot, αυτά τα προγράμματα δεν θα φορτώνονται. Αυτά που θα σου πρότεινα εγώ να αφήσεις ενεργοποιημένα είναι τα εξής: Scan registry, task monitor, System tray, internat.exe και ίσως κάποιο antivirus που έχεις εγκαταστήσει.

Τέλος, η Freetone είναι (ο μοναδικός αν δεν κάνω λάθος) δωρεάν provider, κάτι, όμως, που έχει ως αντάλλαγμα μειωμένη ποιότητα παρεχόμενων υπηρεσιών. Γι' αυτό ο φίλος σου όταν συνδέεται με Freetone έχει προβλήματα, ενώ με άλλους εμπορικούς providers όχι.

➤ Το e-mail trouble@compupress.gr είναι ανοιχτό για όλους και, φυσικά, για να μας πείτε πώς σας φάνηκε η ανανεωμένη στήλη μας!

Τηλεφωνικά... Προβλήματα!

Προβλήματα με τον ΟΤΕ αντιμετωπίζει ο φίλος του περιοδικού Χάρης, την επιστολή του οποίου φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στη στήλη μας. Οπως θα διαπιστώσετε, οι υπηρεσίες του Οργανισμού ευαισθητοποιήθηκαν, κι έτσι έχουμε σε αυτό το τεύχος και την απάντησή τους. Ελπίζουμε όλα να πάνε καλά και ο φίλος μας σύντομα να ικανοποιηθεί!

Ας ξεκινήσουμε με την επιστολή του Χάρη, τα στοιχεία του οποίου βρίσκονται στη διάθεση του περιοδικού, αλλά ο ίδιος δεν επιθυμεί να δημοσιευθούν.

"Είμαι φοιτητής στην Πάτρα και εδώ και περίπου έναν χρόνο έχω πρόβλημα με τη σύνδεσή μου στο Internet λόγω του ότι ο ΟΤΕ έχει τοποθετήσει φερέσυχνο (PCM) στη γραμμή μου. Ετσι, οι ταχύτητες με τις οποίες συνδέομαι στο Internet φτάνουν μέχρι τα 16.800bps το πολύ, κάτι που κάνει την πρόσβαση απρόσιτη και ανυπόφορη και με πάει πολλά χρόνια πίσω, τότε που το Internet ήταν προνόμιο λίγων και οι εικόνες, ο ήχος και πολύ περισσότερο το βίντεο στο Διαδίκτυο έμοιαζαν με επιστημονική φαντασία. Εχω πάει επανειλημμένα σε υποκατάστημα του ΟΤΕ και έχω κάνει 2 φορές αίτηση απομάκρυνσης του PCM, χωρίς κανένα όμως αποτέλεσμα. Πριν από δύο μήνες μού είπαν να κάνω αίτηση για ISDN, γιατί αφού δεν γίνεται αυτή να τοποθετηθεί επάνω σε γραμμή με PCM, ο ΟΤΕ θα αναγκαζόταν να το αφαιρέσει. ***Ομως, ο ΟΤΕ έκανε κάτι πολύ πιο απλό: ΔΕΝ ΜΕΤΕΤΡΕΨΕ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΜΟΥ ΣΕ ISDN, αδιαφορώντας για το πρόβλημά μου*** *(αφού οι χρεώσεις είναι ίδιες και παίρνει τα ίδια, αν όχι περισσότερα λεφτά από εμένα, αφού για μια πολύ απλή διαδικασία όπως ένα download ενός αρχείου 1MB μπορεί να χρειαστώ 1 ώρα, κι έτσι να χρεωθώ πολύ περισσότερο από έναν που θα κάνει το ίδιο σε 5-10 λεπτά). Καλώντας το 134, μου είπαν ότι οι αιτήσεις είναι πολλές και γι' αυτό η διαδικασία μπορεί να καθυστερήσει. Ομως, επειδή έχουν περάσει περισσότεροι από 2 μήνες από τότε που έκανα την αίτηση για μετατροπή της γραμμής μου σε ISDN, μία διαδικασία που σύμφωνα με τη διαφήμιση που κατακλύζει όλα τα μέσα ενημέρωσης διαρκεί 10 με 20 μέρες, κάλεσα ξανά το 134 και μου είπαν καθαρά ότι* ***δεν μπορούν να μου μετατρέψουν τη γραμμή μου σε ISDN.*** *Μπορώ να κάνω κάτι; Οι εταιρείες που πρόσφατα πήραν άδεια για σταθερή τηλεφωνία πότε θα αρχίσουν να λειτουργούν; Και όταν αρχίσουν να λειτουρ-*





γούν, θα νοικιάζουν το δίκτυο του ΟΤΕ (οπότε αν τις επιλέξω, θα έχω το ίδιο πρόβλημα) ή θα λειτουργούν κάπως αλλιώς; Είχα ακούσει ότι θα λειτουργούν με ασύρματο τρόπο, οπότε θα παρέχουν μεγάλες ταχύτητες σύνδεσης στο Internet. Ισχύει κάτι τέτοιο; Πάντως, ενώ συνέχεια καταγγέλλεται ότι στην Ελλάδα, και ειδικά στη Δυτική, υπάρχουν πολύ λίγοι χρήστες του Internet σε σχέση με τις ανεπτυγμένες χώρες και ο αριθμός τους θα πρέπει να αυξηθεί, πώς θα καταστεί αυτό εφικτό όταν οι υπεύθυνοι, και στη συγκεκριμένη περίπτωση ο ΟΤΕ, απλώς αδιαφορούν; Και αυτό το λέω αφού ξέρω κι άλλες περιπτώσεις παρόμοιες με τη δική μου, ενώ με μία βόλτα στην Πάτρα είναι εύκολο να διαπιστώσει κανείς την πληθώρα συσκευών PCM που βρίσκονται τοποθετημένες σε πολυκατοικίες. Αρα, αυτό δεν είναι μόνο θέμα των πολιτών αλλά και των δυνατοτήτων που τους παρέχονται σε αυτόν τον τομέα, οι οποίες πιο πολύ προσεγγίζουν αυτές των τριτοκοσμικών κρατών παρά αυτές της Δυτικής Ευρώπης - όπου θέλουμε να συγκαταλεγόμαστε και όπου ήδη απολαμβάνουν τις δυνατότητες που τους δίνει η τεχνολογία DSL. Η τελευταία στην Ελλάδα είναι ακόμα σε πιλοτικό στάδιο και μάλλον θα γίνει πραγματικότητα για τον απλό χρήστη του Διαδικτύου σε όλη τη χώρα, και όχι μόνο στην Αθήνα, σε αρκετά ή μάλλον σε πολλά χρόνια.

Φιλικά, Χάρης

Υ.Γ.: Ελπίζω σε δημοσίευση, αφού το θέμα που θίγω πιστεύω ότι είναι πολύ σημαντικό. Αν, παρ' όλα αυτά, η επιστολή μου δεν δημοσιευτεί, σας παρακαλώ να το ερευνήσετε και να μου απαντήσετε προσωπικά."

Εμείς, λοιπόν, στείλαμε την επιστολή του φίλου μας στις αρμόδιες υπηρεσίες του ΟΤΕ και λάβαμε τις απαντήσεις που ακολουθούν:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Σας διαβιβάζουμε την απάντηση στην επιστολή διαμαρτυρίας του αναγνώστη σας από το αρμόδιο Τηλεπικοινωνιακό Διαμέρισμα Αχαΐας. Επίσης, με την ευκαιρία της αναφοράς του αναγνώστη σας στην τεχνολογία DSL, η οποία ουσιαστικά τον τελευταίο χρόνο παρουσίασε ραγδαία αύξηση και σε χώρες της Ε.Ε., θα θέλαμε να προσθέσουμε τα εξής:

Προκειμένου να προσφέρει τα σημαντικά πλεονεκτήματα της τεχνολογίας ADSL, ο ΟΤΕ είχε ξεκινήσει να παρακολουθεί τη συγκεκριμένη τεχνολογία από το 1998, ώστε να είναι έτοιμος για την εμπορική διάθεσή της όταν οι συνθήκες στην αγορά θα ήταν ώριμες.

Σε αυτό το πλαίσιο και με στόχο την παροχή ποιοτικών υπηρεσιών, σύμφωνα με τις ανάγκες διαφορετικών τμημάτων της αγοράς, έχουν ήδη γίνει μεθοδικά βήματα, όπως:

- Η λειτουργία πιλοτικού δικτύου για fast Internet, με συμμετοχή 300 χρηστών σε 4 σημεία σε Αθήνα και Θεσ/νίκη από τον Δεκέμβριο 2000

- Η εγκατάσταση του απαραίτητου για την εισαγωγή της τεχνολογίας ADSL εξοπλισμού σε τηλεφωνικά κέντρα του πανελλαδικά

- Η πρόσφατη ανακοίνωση των τιμολογίων που θα ισχύσουν για παροχή πρόσβασης στους ISPs

Απώτερος στόχος είναι να καλυφθούν περίπου 200 κέντρα πανελλαδικά μέχρι το τέλος του 2002, ανάλογα και με το ενδιαφέρον-ζήτηση που θα εκδηλωθεί προς τους ISPs για παροχή πρόσβασης μέσω ADSL.

Στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε διευκρίνιση.

Ελπίδα Τροιζή
Media Relations manager, OTE S.A."

Ιδού και η απάντηση από το Τηλεπικοινωνιακό Διαμέρισμα Αχαΐας του ΟΤΕ:

"Σχετικά με το παράπονο του αναγνώστη σας, το οποίο αναφέρεται στη μετατροπή της τηλεφωνικής σύνδεσής του από PSTN σε ISDN, σας πληροφορούμε τα ακόλουθα:

Πράγματι, η τηλεφωνική σύνδεσή του λειτουργεί με συνδρομητικό PCM, το οποίο προς το παρόν δεν μπορεί να αντικατασταθεί με φυσικό δίκτυο λόγω της τεχνικής υποδομής της περιοχής όπου λειτουργεί. ***Ηδη, όμως, έχουν προγραμματιστεί εργασίες εμπλουτισμού του δικτύου του ΟΤΕ στην περιοχή και εντός του επόμενου μήνα θα είμαστε σε θέση να ικανοποιήσουμε το δικαιολογημένο αίτημά του για παροχή πλέον εξειδικευμένων υπηρεσιών.***

Πρόθεσή μας είναι η εξυπηρέτηση των πελατών με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Είμαστε στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε άλλη πληροφορία ή διευκρίνιση.

Η απάντηση του ΟΤΕ

ΤΗΛΕΠ. ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ ΑΧΑΪΑΣ
ΓΡΑΦΕΙΟ ΕΜΠΟΡΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
Καποδιστρίου 13
26 221 ΠΑΤΡΑ

Πάτρα, **20/2/2002**
ΑΡΙΘΜ. 938/1698

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:
Μ. Στεφανάκης
Τηλ. 0610-313199

ΠΡΟΣ:
Περιοδικό PC Master
κ. Βαγγέλη Κράτσα
Αρχισυντάκτη

Σχετικά με το παράπονο του αναγνώστη σας κ. Χαραλάμπου, το οποίο αναφέρεται στην μετατροπή της τηλεφωνικής σύνδεσης του από PSTN σε ISDN, σας πληροφορούμε τα ακόλουθα:

Πράγματι η τηλεφωνική του σύνδεση λειτουργεί με συνδρομητικό PCM, το οποίο προς το παρόν δεν μπορεί να αντικατασταθεί με φυσικό δίκτυο λόγω της τεχνικής υποδομής της περιοχής στην οποία λειτουργεί.

Με τιμή,
Γεώργιος Κακλαμάνος
Προϊστ. Τηλεπ. Διαμ. Αχαΐας"

Τέλος καλό, όλα καλά, λοιπόν, όπως δείχνουν τα πράγματα για τον αναγνώστη μας. Βέβαια, περιμένουμε να μας στείλει ξανά επιστολή σε έναν μήνα σχετικά με την κατάληξη του θέματος (αν, δηλαδή, όντως του παρασχέθηκαν οι "εξειδικευμένες υπηρεσίες" που ζητά).

Σχετικά με τις εξελίξεις στο θέμα των DSL συνδέσεων, αναφερθήκαμε με αναλυτικό άρθρο μας στο τεύχος Φεβρουαρίου και σύντομα θα σας ενημερώσουμε και πάλι για οτιδήποτε καινούριο. Μείνετε συντονισμένοι - η τεχνολογία προχωρεί με γοργούς ρυθμούς και, παρ' όλο που στην Ελλαδίτσα μας έχουμε μάθει να χάνουμε συνήθως τρένα, κάτι μου λέει πως ετούτο δω θα το προλάβουμε -, έστω κι αν μετά βίας γαντζωθούμε στο τελευταίο βαγόνι...

PC

Μεταξύ μας

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ Νο 2...

Ιδού ένας απλουστευμένος και εν περιλήψει κατάλογος των βασικών σχολών σκέψης, που ελπίζω να σας φανεί χρήσιμος. Επιλέξτε εκείνη που ταιριάζει στο χαρακτήρα σας.

Εστω η πρότασις "ένα κοτόπουλο διασχίζει το δρόμο". Το ερώτημα που θέτει σε κίνηση το φιλοσοφικό στοχασμό είναι "γιατί το κοτόπουλο πέρασε το δρόμο;"

Πλάτωνας:
Για το καλό του. Στην άλλη πλευρά βρίσκεται η αλήθεια.

Αριστοτέλης:
Είναι στη φύση του κοτόπουλου να διασχίζει τους δρόμους.

Γαλιλαίος:
Και όμως τη διέσχισε.

Καρτέσιος:
Για να φτάσει απέναντι.

Φράνσις Μπέικον:
Η γνώση του απέναντι πεζοδρομίου είναι δύναμη.

Μακιαβέλι:
Ο σκοπός, δηλαδή να διασχίσει το κοτόπουλο το δρόμο, αγιάζει τα μέσα, όποια κι αν είναι αυτά.

Καρλ Μαρξ:
Ηταν ιστορικά αναπόφευκτο.

Δαρβίνος:
Τα κοτόπουλα στο πέρασμα των αιώνων επιλέχθηκαν από τη φύση με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σήμερα γενετικώς ικανά να διασχίζουν δρόμους.

Βολταίρος:
Διαφωνώ με την ενέργεια του κοτόπουλου, αλλά θα υπερασπίζομαι μέχρι θανάτου το δικαίωμά του να διασχίζει το δρόμο.

Φρόιντ:
Το γεγονός ότι ασχολείστε με το γιατί το κοτόπουλο διέσχισε το δρόμο, αποδεικνύει ότι διακατέχεστε από σύνδρομο ανασφάλειας, ενώ παράλληλα και εξαιτίας αυτού η σεξουαλικότητά σας καταπιέζεται.

Μάρτιν Λούθερ Κινγκ:
Ονειρεύομαι έναν κόσμο όπου κάθε κοτόπουλο θα είναι ελεύθερο να διασχίζει το δρόμο, χωρίς να δίνει λογαριασμό για την πράξη του.

Νιλ Αρμστρονγκ:
Ενα μικρό βήμα για το κοτόπουλο, ένα μεγάλο βήμα για τα Kentucky Fried Chicken που είναι απέναντι.

Φοβερό gadget-άκι: Η Olympia, μια εταιρεία γνωστή από το χώρο των γραφομηχανών, παρουσίασε μια συσκευή που μπορεί να μετατρέψει οποιαδήποτε επίπεδη επιφάνεια σε ηχείο! Την κολλάτε επάνω στο γραφείο σας κι αυτό... τραγουδάει!

ILLUSIONS ΞΑΝΑ

Τελικά, φαίνεται ότι γουστάρετε τα περίεργα τύπου "οπτικές παραισθήσεις". Δεν εξηγείται αλλιώς η μεγάλη ανταπόκρισή σας.

Μετά τα παράπονά μου στον Dizzy στο προηγούμενο τεύχος, όπου το κόλπο που μου πρότεινε απλώς με... ζάλισε, ο Σίμος, ένας έτερος φίλος της στήλης, μου έστειλε όχι μόνο το κείμενο που ακολουθεί, αλλά και ένα σκαναρισμένο αντίτυπο από το βιβλίο που αναφέρει. Και, ω του θαύματος, ο κύκλος εξαφανίστηκε! Απ' ό,τι κατάλαβα, η απόσταση και το μέγεθος των σχημάτων παίζουν σημαντικό ρόλο στην όλη υπόθεση, οπότε δεν δημοσιεύω εδώ τη φωτογραφία που μου έστειλε ο Σίμος γιατί θα πάει χαμένη. Μπορείτε να προσπαθήσετε μόνοι σας, όμως, ακολουθώντας τις οδηγίες που αναφέρονται στο κείμενο που ακολουθεί:

"Γεια σου, μεγάλε αρχηγέ! Σου γράφω για πρώτη φορά με αφορμή το όλο θέμα με τον Dizzy και την παράξενη εικόνα σου. Το κόλπο για το σταυρό και τον κύκλο είναι το εξής: Οπως ανέφερε, υπάρχει ένα σημείο στο μάτι που λέγεται τυφλό σημείο. Ετσι, σχεδίασε τον κύκλο και το σταυρό και κλείσε το αριστερό μάτι και κοίτα με το δεξί το αριστερό σχήμα. Αν πλησιάσεις κοντά σε μια συγκεκριμένη απόσταση 15-25 cm, τότε θα το χάσεις από το οπτικό πεδίο σου. Εκείνη τη στιγμή το σχήμα πέφτει πάνω στο τυφλό σημείο του ματιού και το χάνεις. Θα βρω ένα βιβλίο Φυσικής από το πανεπιστήμιο όπου φοιτώ και θα σου γράψω πλήρη ερμηνεία.

(Δεν ξέρω αν παίζει ρόλο το μέγεθος, αλλά στο βιβλίο μου ήταν ψιλομεγάλα. Οπότε κάνε τον κύκλο και το σταυρό με μέγεθος 28 σε Arial font. Πιστεύω ότι θα είναι αρκετό.)

Σίμος Τσαμκόσογλου
Φοιτητής στο Παιδαγωγικό Τμήμα
Δημοτικής Εκπαίδευσης Ιωαννίνων
DRAGONLANCE!!!!! (Hail Paladine)"

Ουγκ! Μεγάλος αρχηγός "Αλμυρό Φιστίκι" ελπίζει εσένα αρέσει νέο ιλούζιον σε αυτό το τεύχος. Χάου!

KILL'EM ALL!

Ενα περίεργο όσο και πρωτότυπο site έκανε την εμφάνισή του στις λεωφόρους του Internet. Σκοπός του; Να εξολοθρεύσει - virtually - τον πληθυσμό της Γης!

Οταν πρωτοαντίκρισα το site του "The Kill Everyone Project" (http://homokaasu.org/killeveryone/) δεν κατάλαβα περί τίνος επρόκειτο. Στην αρχή ανατρίχιασα, καθώς πίστεψα ότι έπεσα στο site κάποιου παράφρονα, ο οποίος αναζητούσε συνεργούς για τον πραγματικό αφανισμό ολόκληρου του ανθρώπινου γένους. Επειτα από μια ματιά στο Info, βέβαια, κατάλαβα ότι πρόκειται για εικονική επίθεση, αλλά και μόνο η ιδέα συνέχισε να ενοχλεί τη σπονδυλική στήλη μου.

Ο σκοπός που εξυπηρετεί αυτό το ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένο site ομολογώ ότι μου διαφεύγει.

Οποιοσδήποτε χρήστης του Internet μπορεί να γραφτεί μέλος στο site και με γρήγορα και συνεχόμενα κλικ του ποντικιού του να "εξολοθρεύει" όσους περισσότερους κατοίκους της χώρας του μπορεί. Το site αναγνωρίζει τη χώρα από την οποία προέρχεται και προσφέρει στατιστικά των virtual κατοίκων που έχουν απομείνει "ζωντανοί". Αν είστε αρκετά γρήγοροι, μάλιστα, μπορεί να μπείτε στη λίστα των "κορυφαίων δολοφόνων" του site.

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Yu, θέλεις να σου εξηγήσω τι είναι η Γνώση; Οταν γνωρίζεις κάτι, να λες ότι το γνωρίζεις. Οταν δεν γνωρίζεις κάτι, παραδέξου ότι δεν το γνωρίζεις. Αυτό είναι η Γνώση.

Κομφούκιος

Δεν φοβάμαι μια στρατιά λιονταριών, αν οδηγούνται από ένα πρόβατο. Φοβάμαι, όμως, μια στρατιά προβάτων, αν οδηγείται από ένα λιοντάρι.

Μέγας Αλέξανδρος



Καλά, μιλάμε για αρρωστημένες καταστάσεις. Δουλειά δεν είχε ο διάολος...

ΚΑΝΕ ΚΑΝΑ RESET!

Δεν καταλαβαίνω γιατί παραξενεύεστε. Δεν ξέρετε ότι όλα σε λίγο θα είναι Windows Inside?

Βρε Lampus, όλα σ' εσένα συμβαίνουν; Καταντάει σκάνδαλο πια!

"Αγαπητέ master, αυτήν τη φορά έχω άλλη μία απίστευτη ιστορία που μου συνέβη να σας διηγηθώ.

Συγκεκριμένα, έχω μια 17άρα οθόνη από τη Sony, μοντέλο E220. Η οθόνη αυτή έχει ένα κουμπί (3 κατευθύνσεων) δίπλα από το power button της, το οποίο ανοίγει ένα μενού με ρυθμίσεις. Φυσικά, ο υπολογιστής αυτός 'βαριέται' και πέφτει για ύπνο αν τον αφήσω αρκετή ώρα χωρίς να κάνει τίποτα.

Φαντάσου τώρα την έκπληξή μου, όταν ενώ ήταν σε stand-by και μετακίνησα το mouse για να επανέλθει, το μενού της οθόνης ήταν ενεργό (σαν να είχα πατήσει το αντίστοιχο κουμπί).

Ομως, το περίεργο ήταν πως το refresh rate έπεσε στα χαμηλά επίπεδα των εργοστασιακών ρυθμίσεων, τα περιθώρια επανήλθαν στις ίδιες ρυθμίσεις και η εικόνα είχε παγώσει (υπήρχε το desktop των Windows, αλλά τα πάντα ήταν νεκρά). Αλλά το πιο περίεργο απ' αυτά ήταν ότι μερικές από τις επιλογές του μενού είχαν... καταστραφεί (πρόβλημα με τη γραμματοσειρά). Ναι, ακριβώς... Δεν κολλάει πλέον μόνο η CPU, η μνήμη και τα Windows, τώρα κολλάνε ΚΑΙ οι οθόνες...

Ανησύχησα ιδιαίτερα, γιατί μια και δεν ξέρω πώς ακριβώς δουλεύουν αυτές οι οθόνες (πιθανώς υπάρχει software που ελέγχει τις ρυθμίσεις), πιθανολόγησα ότι μπορεί μια υψηλή τάση ρεύματος να χτύπησε το εν λόγω software, οπότε... η οθόνη θα ήταν ουσιαστικά 'νεκρή'. Τελικά, την έκλεισα και την άνοιξα ξανά και επανήλθε κανονικά, όπως και το μενού και οι ρυθμίσεις που είχα κάνει. Δηλαδή, ένα reset διόρθωσε τα πράγματα, όπως στα Windows! Τι άλλο θα μου τύχει;

Lampus Illuminaticus

Υ.Γ.: Πρόβλημα και στα Windows 2000. Ωρες ώρες, η taskbar δεν δουλεύει και το κλικ του mouse σε κάποιο παράθυρο αγνοείται. Η λύση σε αυτό είναι το Alt-Tab μια δυο φορές, αλλά το πρόβλημα ακόμα και έτσι είναι πολύ ενοχλητικό. Καμιά ιδέα;"

PC

Ενάδερ ιλούζιον!



Εστιάστε στην τελεία που βρίσκεται στη μέση της εικόνας και μετακινήστε το κεφάλι σας μπρος - πίσω. Αντε να δούμε πώς θα μου το εξηγήσετε αυτό! No more "τυφλά σημεία", έτσι;

NEW MILLENNIUM

Με ανανεωμένο look, φίλοι μου, γιορτάζει η στήλη μας τα 150 τεύχη του "PC Master", αλλά και με πολλές ειδήσεις που υπόσχονται να σας τραβήξουν την προσοχή. Οι εξελίξεις από την αναβάθμιση του Hubble και τη συναρμολόγηση του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού Alpha, ένας αστεροειδής που... μας έπιασε στον ύπνο και το καινούριο ρομπότ της Sony είναι μερικά μόνο από τα θέματα που θα αναλύσουμε στη συνέχεια.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

HUBBLE: ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΞΕΤΕΛΕΣΘΗ!



Η αποστολή STS-109 του διαστημικού λεωφορείου Columbia, με στόχο την αναβάθμιση του διαστημικού τηλεσκόπιου Hubble, στέφθηκε με επιτυχία, αν και τα προβλήματα δεν έλειψαν. Κατ' αρχάς, λίγο μετά την αναχώρηση του Columbia την 1η Μαρτίου, διαπιστώθηκε μια τεχνική ανωμαλία στο σύστημα ψύξης του διαστημικού λεωφορείου, η NASA, όμως, έδωσε τελικά το OK για τη συνέχιση της αποστολής. Επίσης, η επιχείρηση αναβάθμισης του Hubble απαίτησε την πραγματοποίηση πέντε διαστημικών περιπάτων σε ισάριθμες συνεχόμενες ημέρες, οι οποίοι διήρκεσαν συνολικά 36 ώρες, κάτι που αποτελεί ρεκόρ. Το πλήρωμα του Columbia έφτασε στο σημείο να εργάζεται πυρετωδώς ακόμα και για 17 ώρες ημερησίως και, σαν να μην έφταναν όλ' αυτά, οι αστροναύτες χρειάστηκε να διακόψουν τελείως την παροχή ισχύος στο Hubble για την εγκατάσταση των νέων οργάνων, κάτι που δεν προβλεπόταν αρχικά. Ευτυχώς, μετά το πέρας του shut down όλα τα συστήματα του Hubble λειτούργησαν κανονικά και οι καρδιές των αστροναυτών ήρθαν στη θέση τους. Το Columbia επέστρεψε στη Γη στις 12 Μαρτίου, αφήνοντας πίσω του ένα Hubble που πλέον "βλέπει" δέκα φορές καλύτερα. Για περισσότερα διαβάστε τη σχετική είδηση του προηγούμενου τεύχους, η οποία είχε δημοσιευθεί "επί του πιεστηρίου" λίγο προτού ξεκινήσει η αποστολή. Η επόμενη servicing mission του Hubble είναι προγραμματισμένη για το 2004, ενώ το 2010 το τηλεσκόπιο προβλέπεται να αποσυρθεί.



Η επιχείρηση αναβάθμισης του Hubble απαίτησε την πραγματοποίηση πέντε διαστημικών περιπάτων σε ισάριθμες συνεχόμενες ημέρες, οι οποίοι διήρκεσαν συνολικά 36 ώρες, κάτι που αποτελεί ρεκόρ.

ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΟ... ΔΙΑΣΤΗΜΑ!



Άλλη μία αποστολή διαστημικού λεωφορείου, αυτή τη φορά με προορισμό το Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha, η STS-110 του διαστημικού λεωφορείου Atlantis, πρόκειται να λάβει χώρα μέσα στον Απρίλιο. Ανάμεσα σ' αυτά που θα μεταφέρει το Atlantis στον Alpha συμπεριλαμβάνονται, όσο περίεργο κι αν σας φαίνεται, ένα... βαγόνι τρένου κι ένα τμήμα από τις ράγες του! Συγκεκριμένα, πρόκειται για τον Mobile Transporter, αποστολή του οποίου είναι η μετακίνηση του πληρώματος ανάμεσα σε διαφορετικά τμήματα του Σταθμού, καθώς και η μεταφορά του ρομποτικού βραχίονα του Alpha σε διάφορα σημεία, όπου θα χρειαστεί να εκτελέσει εργασίες συναρμολόγησης.

Ακόμα δύο βαγόνια προβλέπεται να μεταφερθούν στο Σταθμό μέχρι το τέλος του 2002. Όπως διευκρινίστηκε, πάντως, το τρένο δεν θα είναι... express, αφού βαρύτητα δόθηκε στην ασφαλή και ακριβή μετακίνηση και όχι στην ταχύτητα. Μουτζούρης, με μια λέξη, ο Mobile Transporter...

Ανάμεσα σ' αυτά που θα μεταφέρει το Atlantis στον Alpha συμπεριλαμβάνονται, όσο περίεργο κι αν σας φαίνεται, ένα... βαγόνι τρένου κι ένα τμήμα από τις ράγες του!

ΝΕΟ ΡΟΜΠΟΤ ΑΠΟ ΤΗ SONY

Και η μάχη των οικιακών ρομπότ καλά κρατεί... Μετά τον Asimo, για τον οποίο σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος, και η Sony ανακοίνωσε καινούριο μοντέλο, κατά πολύ ακριβότερο, πάντως, από τον Aibo (όπως δήλωσε ο αντιπρόεδρος της Sony Toshitada Doi, θα κοστίζει όσο ένα αυτοκίνητο πολυτελείας), το SDR-4X. Προς το παρόν, δεν έχουν ανακοινωθεί πολλές λεπτομέρειες, έγινε όμως γνωστό πως το νέο ρομπότ θα θυμάται ανθρώπινα πρόσωπα (καθώς επίσης τις φωνές και τα ονόματά τους), θα χορεύει



Το νέο ρομπότ θα θυμάται ανθρώπινα πρόσωπα (καθώς επίσης τις φωνές και τα ονόματά τους), θα χορεύει, θα τραγουδά (!) και θα συζητά, χρησιμοποιώντας ένα λεξιλόγιο που αποτελείται από περίπου 60.000 λέξεις.

και θα τραγουδά (!), θα μπορεί να περπατά ακόμα και σε όχι απόλυτα λείες επιφάνειες (π.χ. σε ένα χαλί), θα παρακάμπτει εμπόδια που συναντά στο δρόμο του, θα καταλαβαίνει τα χρώματα και θα συζητά, χρησιμοποιώντας ένα λεξιλόγιο που αποτελείται από περίπου 60.000 λέξεις.

Καθόλου άσχημα, θα λέγαμε, αν και μέχρι στιγμής δεν βλέπω στη λίστα κάτι που δεν μπορεί να κάνει και ένας συντάκτης του "PC Master", που κοστίζει και φθηνότερα, βρε αδερφέ - άσε που το SDR-4X δεν μπορεί καν να γράψει ένα άρθρο της προκοπής...





ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ... ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ!



Με τόσα που ακούγονται τους τελευταίους μήνες για τους διαστημικούς τουρίστες, η επόμενη είδηση δεν πρέπει να σας φανεί και πολύ παράξενη: Ρώσοι μηχανικοί, με τη χρηματοδότηση Αμερικανών επιχειρηματιών, έφτιαξαν το πρώτο διαστημικό λεωφορείο που θα προορίζεται αποκλειστικά για όσους επιθυμούν να κάνουν μια σύντομη εκδρομούλα... στο Διάστημα!

Το βάρους 3,5 τόνων "Cosmopolis XXI", το οποίο βλέπετε και στη φωτογραφία, θα μεταφέρει σε κάθε ταξίδι του, διάρκειας περίπου μίας ώρας, δύο επιβάτες στο Διάστημα, οι οποίοι θα ζουν για τρία λεπτά την εμπειρία της έλλειψης βαρύτητας.

Το βάρους 3,5 τόνων "Cosmopolis XXI", το οποίο βλέπετε και στη φωτογραφία, θα μεταφέρει σε κάθε ταξίδι του, διάρκειας περίπου μίας ώρας, δύο επιβάτες στο Διάστημα, οι οποίοι θα ζουν για τρία λεπτά την εμπειρία της έλλειψης βαρύτητας. Η τιμή του "εισιτηρίου" για κάθε επιβάτη προβλέπεται να είναι 98.000 δολάρια (τζάμπα πράμα, δηλαδή, αν συγκριθεί με όσα πλήρωσε ο Dennis Tito) και τα ταξίδια αναμένεται να ξεκινήσουν το 2004 ή το 2005. Οσοι πιστοί, πάντως, κλείστε θέσεις από τώρα γιατί προβλέπω ατέλειωτες ουρές...

NEW MILLENNIUM

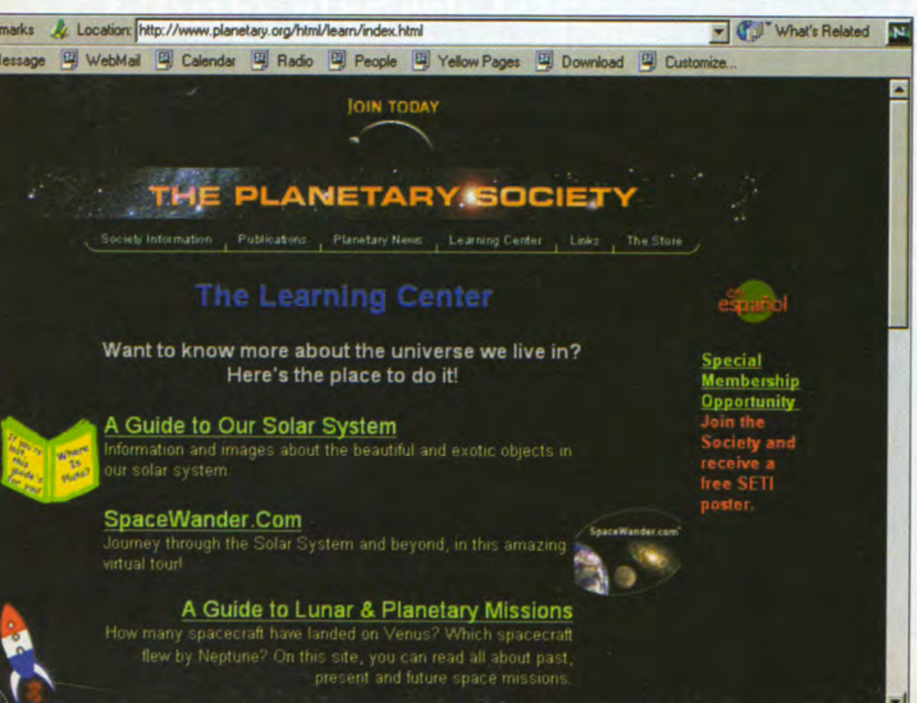
20 ΧΡΟΝΙΑ SETI

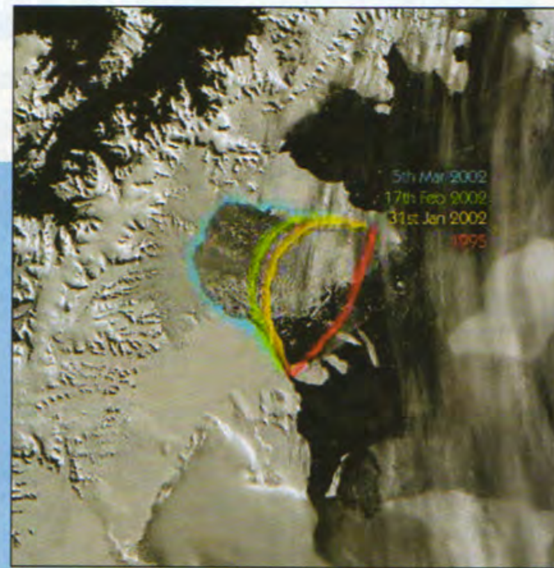
Μια σημαντική επέτειο γιορτάζει φέτος η Planetary Society, ο οργανισμός που ίδρυσε το 1980 ο Carl Sagan με στόχο την εξερεύνηση του ηλιακού συστήματός μας και τον εντοπισμό εξωγήινων μορφών ζωής. Πρόκειται για την ολοκλήρωση 20 χρόνων από την έναρξη του προγράμματος SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence), του εξαιρετικά σημαντικού project που προσπαθεί να ανακαλύψει ίχνη ζωής πέρα από τον πλανήτη μας.



Ανάμεσα στ' άλλα, η Planetary Society (http://planetary.org) είναι υπεύθυνη για το περίφημο πρόγραμμα SETI@home, που έχει μετατρέψει σε ερευνητές περισσότερους από τρία εκατομμύρια ανθρώπους ανά την υφήλιο. Τόσοι είναι αυτοί που έχουν μέχρι σήμερα εγκαταστήσει στους υπολογιστές τους ένα πρόγραμμα που μοιάζει με απλό screensaver, αλλά στην πραγματικότητα αναλύει στο background δεδομένα που προέρχονται από ραδιοτηλεσκόπια συνεργαζόμενα με το SETI (τα οποία γίνονται download όταν ο υπολογιστής συνδεθεί στο Internet), ψάχνοντας για εκείνο το σήμα που θα μπορούσε να προέρχεται από έναν εξωγήινο νοήμονα οργανισμό. Να τα εκατοστίσει SETI!

Ανάμεσα στ' άλλα, η Planetary Society (http://planetary.org) είναι υπεύθυνη για το περίφημο πρόγραμμα SETI@home, που έχει μετατρέψει σε ερευνητές περισσότερους από τρία εκατομμύρια ανθρώπους ανά την υφήλιο.





ΣΗΜΑ ΚΙΝΔΥΝΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΤΑΡΚΤΙΚΗ

Ενα τεράστιο τμήμα πάγου, βάρους 500 δισεκατομμυρίων τόνων, κατέρρευσε ξαφνικά τον Μάρτιο στην Ανταρκτική, προξενώντας μεγάλους φόβους στην επιστημονική κοινότητα για τις συνέπειες που μπορεί να έχει μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα η συνεχιζόμενη αύξηση της θερμοκρασίας στον πλανήτη μας.

Οι επιστήμονες πιστεύουν πως η μέση θερμοκρασία στη Γη θα αυξηθεί μέχρι το τέλος του 21ου αιώνα από 1,4 έως 6 βαθμούς Κελσίου, εάν δεν ληφθούν μέτρα, με τραγικές συνέπειες (μειωμένες ή αλλοιωμένες σοδειές, πλημμύρες, ασθένειες κ.ο.κ.).

Μετά την απόρριψη από τις Ηνωμένες Πολιτείες του Πρωτοκόλλου του Κυότο για τη μείωση των εκπομπών αερίων που οδηγούν στο φαινόμενο του θερμοκηπίου, για λόγους οικονομικών συμφερόντων, οι επιστήμονες πιστεύουν πως η μέση θερμοκρασία στη Γη θα αυξηθεί μέχρι το τέλος του 21ου αιώνα από 1,4 έως 6 βαθμούς Κελσίου, εάν δεν ληφθούν μέτρα, με τραγικές συνέπειες (μειωμένες ή αλλοιωμένες σοδειές, πλημμύρες, ασθένειες κ.ο.κ.). Η φύση ήδη σήμανε έναν ηχηρό συναγερμό στην Ανταρκτική, φτάνει, όμως, ο αντίλαλός του στ' αυτιά εκείνων που πρέπει;

ΓΛΙΤΩΣΑΜΕ... ΣΤΟ ΤΣΑΚ!



Έφτασε απειλητικά κοντά μας, αλλά ευτυχώς... προσπέρασε! Αναφερόμαστε στον αστεροειδή 2002 EM7 που, χωρίς να γίνει αντιληπτός από κανέναν, πέρασε στις 8 Μαρτίου σε απόσταση μόλις 461.000 χιλιομέτρων από τη Γη, μπαίνοντας στο TOP

Αν ο 2002 EM7 έμπαινε στην ατμόσφαιρα της Γης, θα απελευθέρωνε κατά τη διάρκεια της αποσύνθεσής του ενέργεια ίση με αυτήν μίας πυρηνικής βόμβας 4 μεγατόνων!



TEN των δέκα αστεροειδών που πλησίασαν τόσο απειλητικά τον πλανήτη μας.

Το εκπληκτικό στην υπόθεση αυτή είναι πως οι αστρονόμοι αντιλήφθηκαν την παρουσία του αστεροειδούς αυτού τέσσερις ολόκληρες ημέρες αργότερα, επειδή ήρθε από την πλευρά του Ηλιου. Αν ο 2002 EM7 έμπαινε στην ατμόσφαιρα της Γης, θα απελευθέρωνε κατά τη διάρκεια της αποσύνθεσής του ενέργεια ίση με αυτήν μίας πυρηνικής βόμβας 4 μεγατόνων!

Η επόμενη ευκαιρία που θα έχει ο 2002 EM7 να πλησιάσει τη Γη θα δοθεί το 2093. Βέβαια, οι πιθανότητες εισόδου στην ατμόσφαιρα και συντριβής είναι εξαιρετικά μικρές, μόλις 1 στα 10 εκατομμύρια. Καλό θα είναι, πάντως, οι αστρονόμοι να αυξήσουν την επιφυλακή τους, ώστε να μην ξυπνήσουμε μια ωραία πρωία και διαπιστώσουμε πως ο... ουρανός μας έπεσε στο κεφάλι! Οβελίξ, άσε κάτω γρήγορα το μαγικό φίλτρο...

ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΙΝΚΑΣ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΟ ΦΩΣ



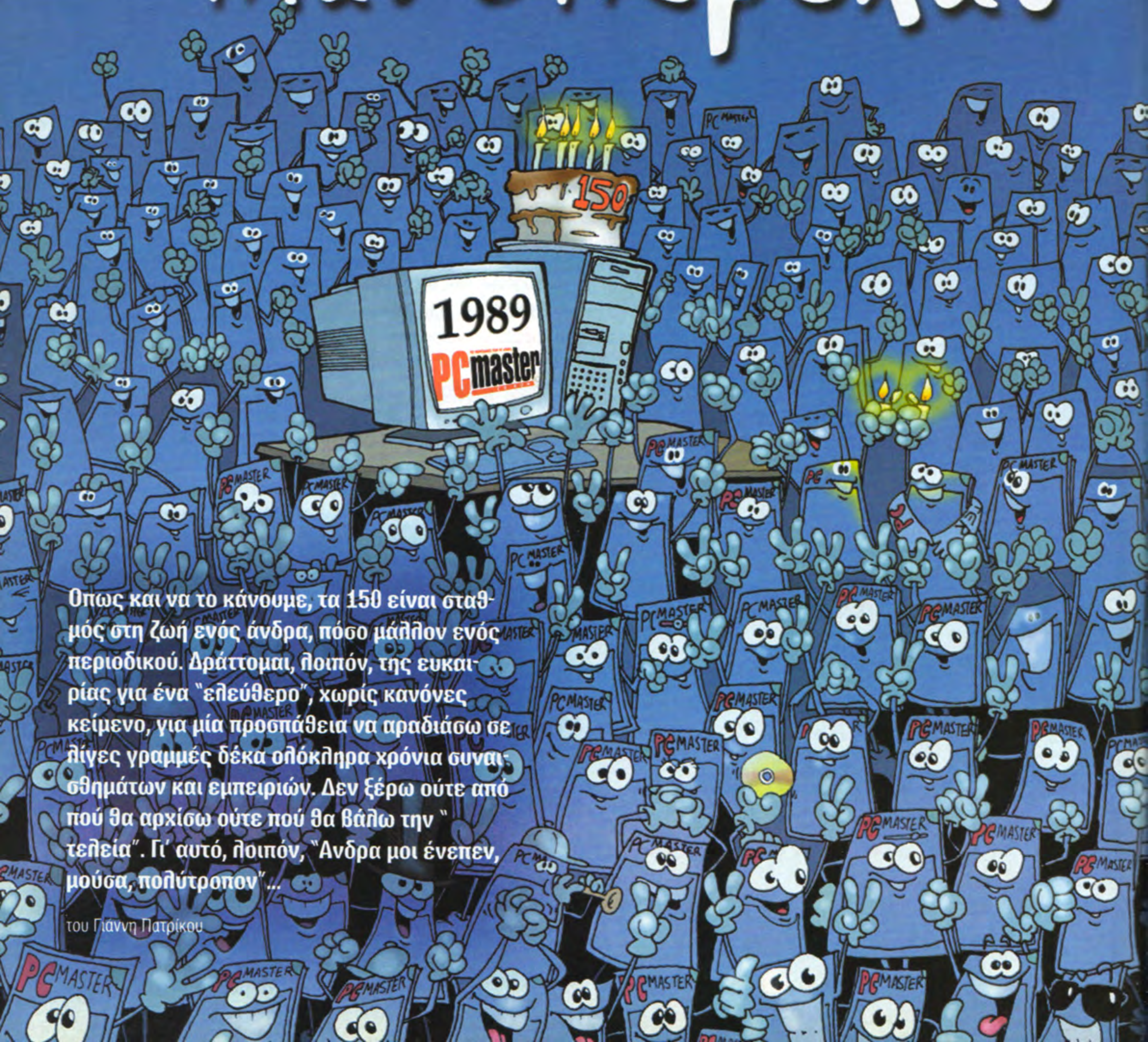
Περουβιανοί και Βρετανοί αρχαιολόγοι και ερευνητές ανακάλυψαν πρόσφατα μια κρυφή πόλη των Ινκας, περίπου 40 χιλιόμετρα νοτιοδυτικά από το περίφημο Macchu Picchu. Πρόκειται για τη σημαντικότερη ανακάλυψη των τελευταίων 40 ετών σχετικά με τους Ινκας και τον πολιτισμό τους. Η πόλη της Corihuayrachina, όπως ονομάζεται, είναι μεγάλη και ήδη έχουν βρεθεί σε αυτήν αρκετά οικήματα θρησκευτικού χαρακτήρα, κάτι που κεντρίζει το ενδιαφέρον των ερευνητών.

Η πόλη της Corihuayrachina, όπως ονομάζεται, είναι μεγάλη και ήδη έχουν βρεθεί σε αυτήν αρκετά οικήματα θρησκευτικού χαρακτήρα, κάτι που κεντρίζει το ενδιαφέρον των ερευνητών.



Η Corihuayrachina βρίσκεται σ' ένα εντελώς αφιλόξενο μέρος, σε υψόμετρο που ξεπερνά τα 3.000 μέτρα στις περουβιανές Αλπεις, γεγονός που προβληματίζει ακόμα περισσότερο σχετικά με το ποιοι ήταν αυτοί οι οποίοι διάλεξαν έναν τέτοιο τόπο για κατοικία τους. Περισσότερο αποκαλυπτικά στοιχεία από τις ανασκαφές αναμένεται να έχουμε μέσα στους δύο επόμενους μήνες, οπότε ίσως να λυθεί και ένα μέρος τουλάχιστον από το μυστήριο που περιβάλλει την πόλη.

Και τα 150 ήταν υπέροχα!



Οπως και να το κάνουμε, τα 150 είναι σταθμός στη ζωή ενός άνδρα, πόσο μάλλον ενός περιοδικού. Δράττομαι, λοιπόν, της ευκαιρίας για ένα "ελεύθερο", χωρίς κανόνες κείμενο, για μία προσπάθεια να αραδιάσω σε λίγες γραμμές δέκα ολόκληρα χρόνια συναισθημάτων και εμπειριών. Δεν ξέρω ούτε από πού θα αρχίσω ούτε πού θα βάλω την " τελεία". Γι' αυτό, λοιπόν, "Ανδρα μοι ένεπεν, μούσα, πολύτροπον"...

του Γιάννη Πατρίκου

Νά 'μαστε, λοιπόν, και στα 150 μας... Τεύχη εννοείται, όχι χρόνια. Δεν θα προλόγιζα το μικρό αυτό αφιέρωμα του "PC Master" σε αντίθετη περίπτωση. Εδώ που τα λέμε, βέβαια, μπορεί να θεωρήσετε ότι "κλέβουμε" τρόπον τινά (χρησιμοποιώντας ένα time cheat), καθώς αυτός ο αριθμός τευχών δεν ανταποκρίνεται επακριβώς στα έτη ζωής του μηνιαίου περιοδικού μας. Κι αυτό διότι, όπως ίσως θα θυμάστε οι παλαιότεροι, το 2000 το "PC Master" είχε γίνει δεκαπενθήμερο, είχε βγάλει δηλαδή 22 τεύχη μέσα σε έναν μόλις χρόνο. Σε αντιστάθμισμα, όμως, όπως ίσως θα θυμούνται οι πολύύύ παλαιότεροι (αν υπάρχουν ακόμα τέτοιοι), τα πρώτα δύο - τρία χρόνια της ζωής του, βρέφος ον, το "PC Master" είχε "χάσει" κάνα δυο τεύχη, είχε βγάλει δηλαδή λιγότερα από 11 μέσα σε έναν χρόνο. Τι να κάνουμε, ήμαστε μικροί και άμαθοι τότε... (Μη βγάλετε βρώμα και μας πάρει χαμπάρι ο εκδότης, γιατί θα καταργήσω τα game reviews!)

Οπως και να κάνετε τους υπολογισμούς και όποια και αν είναι η ετυμηγορία σας, πάντως, το 150 είναι ένα καλό νουμεράκι. Μεταφρασμένο σε έτη ζωής μάς κάνει δώδεκα χρόνια και κάτι ψιλά. Καθόλου άσχημα. Αν μού 'λεγε κάποιος το 1991-92, όταν πρωτοανέλαβα τα τυπογραφικά του "PC Master" "επ' ώμου", ότι θα έφτανε η στιγμή να προλογίσω το εκατοστό πεντηκοστό τεύχος του, θα τού 'λεγα να πάει να κουρευτεί. (Α, ναι, τις εποχές εκείνες είχαμε και μαλλιά...)

Οπως θα καταλάβατε από τα συμφραζόμενα, πριν από λίγους μήνες είχαμε και άλλα "γενέθλια" στο "PC Master". Λίγους μήνες και δέκα χρόνια πριν, ένας φέρελπις πλην όμως ανόητος νεανίσκος πολέμησε με σθένος για την Αγία Καρέκλα της αρχισυνταξίας του "PC Master". Δυστυχώς έχασε, και έτσι για ένα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα παρέμεινε προσκολλημένος σ' αυτήν. Παρέμεινε, μέχρι τη στιγμή που ένας έτερος, το ίδιο ανόητος, αλλά ελαφρώς ευτραφέστερος (ή χαμηλοστήθης, όπως το πάρει κανείς) νεανίας έπεσε στη λούμπα και δέχτηκε να τον αντικαταστήσει. Ετσι, ο μέχρι πρότινος ανόητος νεανίσκος (νυν ανόητος πουρογερίσκος), κατάφερε να αναρριχηθεί σε υψηλότερα αξιώματα, πατώντας -πάντα- επί πτωμάτων, ως είθισται σε τέτοιες περιπτώσεις.

Δέκα χρόνια στο "PC Master" έχω ψήσει... το ψάρι στα χείλη πολλών δύσμοιρων συντακτίσκων, αλλά, τολμώ να πω, το ίδιο έχουν κάνει κι αυτοί σε μένα. Από τον Ηλία τον Μανεσιώτη, κολλημένο "Atar-ά" και μονίμως "αλλού", με τον οποίο παραλίγο να έρθουμε στα χέρια (να πλακωθούμε κοινώς) όχι για τα μάτια μιας γυναίκας, που θα ήταν και το λογικό, αλλά για τα bytes ενός άρθρου, μέχρι τον Αργύρη τον Γιαγιά, εξαιρετικό, παθιασμένο, αλλά μονίμως καθυστερημένο reviewer, για χάρη του οποίου γυρνούσα σαν την άδικη κατάρα στα hi-tech στενά της Στουρνάρη, όχι για να



Οι στυλοβάτες του ηρωικού "Pixel" και του βρέφους "PC Master". Ο Αντώνης Λεκόπουλος (αριστερά) και ο Χρήστος Κυριακός σε μια εκδήλωση δυόμισι χρόνια πριν από τη γέννηση του περιοδικού μας. Με τον Χρήστο πάλεψα σθεναρά για την καρέκλα της Αρχισυνταξίας, αλλά έχασα...

αναζητήσω την πραγματική αγάπη μου, αλλά για να βρω τα games των οποίων τα reviews έπρεπε να μου είχε ήδη παραδώσει πολλές μέρες πριν. Ποίηση.

Να σημειώσω εδώ ότι, ιδιαίτερα τα πρώτα χρόνια, το χρονοδιάγραμμα ενός περιοδικού είχε τεράστια σημασία (όχι ότι τώρα δεν έχει, απλώς τώρα οι ανοχές είναι μεγαλύτερες). Οι διαδικασίες που μεσολαβούσαν από την παράδοση ενός άρθρου μέχρι την τελική εκτύπωσή του σε φιλμ ήταν εξαιρετικά χρονοβόρες. Τώρα πια, όταν το περιοδικό είναι "στα κόκκινα", μπορεί ο συντάκτης να σου φέρει το άρθρο και το φωτογραφικό υλικό σήμερα το πρωί και το άρθρο να είναι πανέτοιμο σήμερα το μεσημέρι. Η τεχνολογία μάς έχει λύσει τα χέρια και στον τομέα αυτό. Επιπλέον, τώρα πια κανένας συντάκτης δεν διανοείται να φέρει το κείμενό του γραμμένο στο χέρι σε κόλλες αναφοράς, διότι ξέρει ποια θα είναι η μοίρα του (του συντάκτη, όχι του κειμένου).

Ισως να πιστεύετε ότι οι συντάκτες αποδέχθηκαν με χαρά την προοπτική να πληκτρολογούν τα κείμενά τους σε υπολογιστή, αντί να τα φέρνουν γραμμένα σε κόλλες αναφοράς, διότι θα μπορούσαν να τα διορθώνουν με ευκολία. Πιστεύετε λάθος. Είδαμε και πάθαμε (πληθυντικός ευγενείας) να τους πείσουμε ότι είναι καλύτερο και γι' αυτούς και - ιδιαίτερα- για μας (το "μας" εμπεριέχει τους ανθρώπους που εμπλέκονται στη διαδικασία παραγωγής του περιοδικού). Θα σας αναφέρω ενδεικτικά την περίπτωση του Αντρέα του Τσουρινάκη (δεν θα με παρεξηγήσεις, φίλε), ο οποίος μια ζωή χρησιμοποιούσε τον υπολογιστή του για παιχνίδια και μια ζωή έγραφε τα κείμενά του στο χέρι. Ηταν μια πρόκληση να "ψήσεις" τον Αντρέα να πληκτρολογήσει ρέον κείμενο (όχι δηλαδή αποσπασματικές, adventure-ίστικες εντολές, όπως examine swamp, rub berries to body, say the word :). Πρέπει να ομολογήσω, πάντως, ότι ο Αντρέας προσπάθησε φιλότιμα και σκληρά - και φυσικά τα κατάφερε, τελικά. Θυμάμαι ότι, στην αρχή, μου έφερνε τα κεί-



Και τα 150 ήταν υπέροχα!



Ενα παλαιότερο team (Παράσχης, Τσουρινάκης, Πατρίκος, Κράτσας, Meftah) σε μία από τις αναρίθμητες εκδηλώσεις του "PC Master", στις οποίες πολύ διασκέδαζα. Από τότε ο Βαγγέλης άρχισε να με "εκτοπίζει"...



Αρχισυντάκτης και Δ/ντής Σύνταξης του περιοδικού σε ευτυχισμένες στιγμές. Δώσε μικρόφωνο και δημοσιότητα στο Βαγγέλη και πάρ' του την ψυχή.

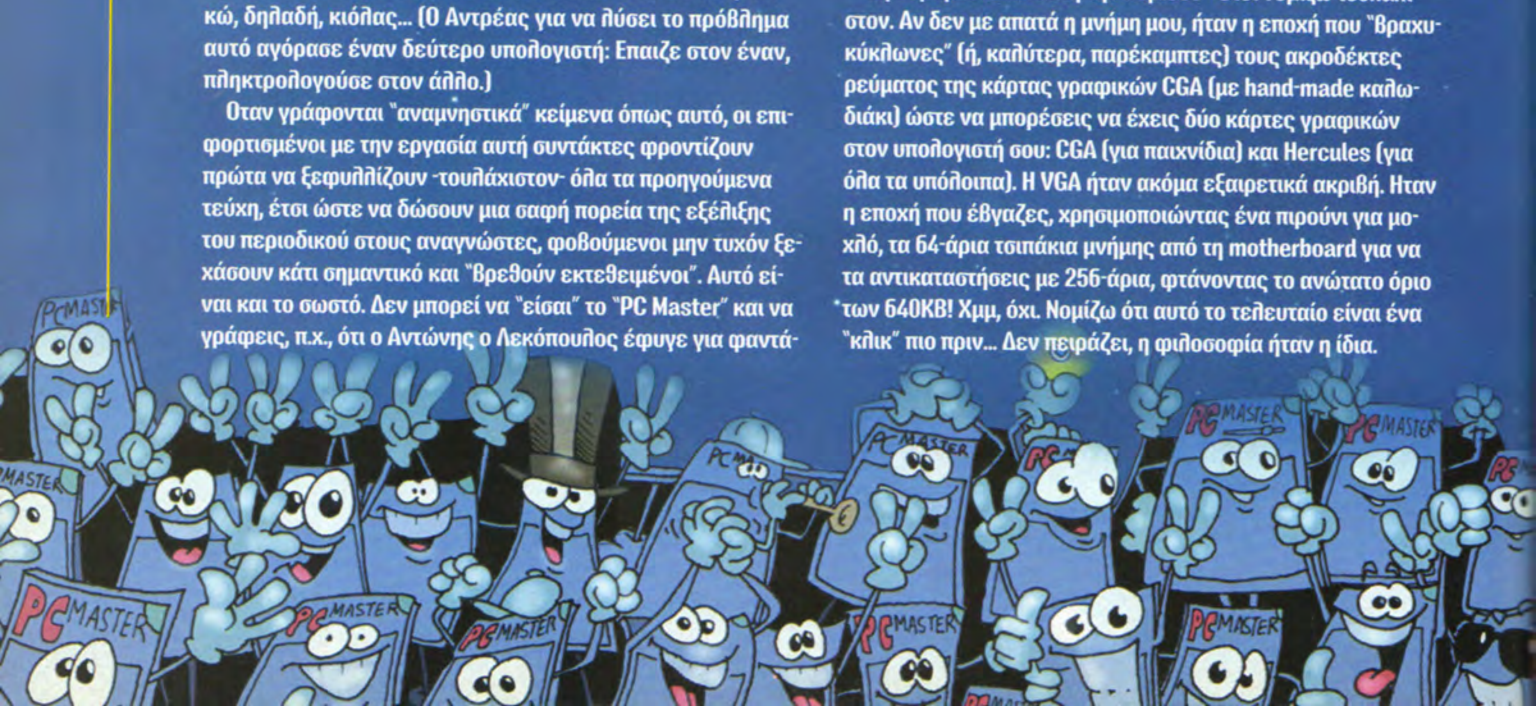
μενά του χωρίς τόνους, τους οποίους έβαζα εγώ, λέξη προς λέξη. Τώρα πια έχει τελειοποιηθεί, βέβαια, απ' όλες τις απόψεις (τι στο καλό, τόσα χρόνια γράφει το παιδί), οπότε τα περισσότερα από τα κείμενά του περνάνε "αέρα".

Υπήρχε, όμως, και ένας άλλος λόγος που, ιδιαίτερα οι game reviewers, ξίνιζαν στην ιδέα της πληκτρολόγησης των κειμένων τους σε υπολογιστή: Ας μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για εποχές DOS, όπου μόνον ένα πρόγραμμα μπορούσε να τρέξει στον υπολογιστή κάθε στιγμή. Ακόμα και σήμερα, μια προσφιλής τακτική για τη συγγραφή ενός review είναι να παίζεις το παιχνίδι και ταυτόχρονα να γράφεις το σχετικό κείμενο. Ετσι, αισθάνεσαι σίγουρος ότι δεν ξεχνάς κάτι σημαντικό. Οταν η συγγραφή γινόταν στο χαρτί, δεν υπήρχε πρόβλημα: Επαιζες το παιχνίδι στον υπολογιστή, έγραφες το κείμενο στις κόλλες αναφοράς. Οι δύο αυτές δουλειές μπορούσαν να γίνουν ταυτόχρονα. Ομως, για να πληκτρολογήσεις το κείμενο στον υπολογιστή, ακολουθώντας την ίδια τακτική, έπρεπε να παίξεις ένα κομμάτι του παιχνιδιού, να βγεις από το παιχνίδι, να γράψεις το σχετικό κείμενο στον επεξεργαστή κειμένου, να ξαναμπείς στο παιχνίδι, να ξαναφτάσεις στο σημείο που ήσουν και να συνεχίσεις, να ξαναβγείς από το παιχνίδι κ.ο.κ. Double Panic! Οχι ότι τους αδικώ, δηλαδή, κιόλας... (Ο Αντρέας για να λύσει το πρόβλημα αυτό αγόρασε έναν δεύτερο υπολογιστή: Επαιζε στον έναν, πληκτρολογούσε στον άλλο.)

Οταν γράφονται "αναμνηστικά" κείμενα όπως αυτό, οι επιφορτισμένοι με την εργασία αυτή συντάκτες φροντίζουν πρώτα να ξεφυλλίζουν -τουλάχιστον- όλα τα προηγούμενα τεύχη, έτσι ώστε να δώσουν μια σαφή πορεία της εξέλιξης του περιοδικού στους αναγνώστες, φοβούμενοι μην τυχόν ξεχάσουν κάτι σημαντικό και "βρεθούν εκτεθειμένοι". Αυτό είναι και το σωστό. Δεν μπορεί να "είσαι" το "PC Master" και να γράφεις, π.χ., ότι ο Αντώνης ο Λεκόπουλος έφυγε για φαντάρος το 2004! Θα σε πάρουν με τις (λεμονό-) κούπες. Εγώ, πάλι, λέω να το ρισκάρω... Δε βαριέσαι, πέντε πάνω - πέντε κάτω (λεμονόκουπες) δεν θα κάνουν διαφορά...

Ποιες, λοιπόν, είναι οι φάσεις του "PC Master" που έχουν μείνει ανεξίτηλα χαραγμένες στο μυαλό μου; (Την περίοδο που το "PC Master" έγινε δεκαπενθήμερο θα την προσπεράσω, διότι η ανάμνησή της μου φέρνει σουβλιές στο στομάχι...) Αναμφισβήτητα, η πρώτη ήταν η φάση της ασπρομαυρίλας και του μπακαλόχαρτου. Επαιρνα το "PC Master" ζεστό-ζεστό από το τυπογραφείο (μύριζε μελάνι) και μου ερχόταν μια περίεργη επιθυμία να τυλίξω ενάμισι κιλό μαρίδα Φαλήρου. Λίγες οι σελίδες, οι περισσότερες ασπρόμαυρες, οι λιγότερες δίχρωμες (μπλε, πορτοκαλί, ό,τι μας "καθόταν" καλύτερα στο μάτι). Οι έγχρωμες (τετράχρωμες) ήταν είδος υπό εξαφάνιση. Ομως, δεν ήταν η συσκευασία που μέτραγε, αλλά το περιεχόμενο. Το μπακαλόχαρτο αυτό είχε μέσα τον κώδικα μηχανής του Βασιλάκη, το review του Τσουρινάκη, τα κείμενα του Λεκόπουλου, του Κυπαρίσση και του Ρηγόπουλου, δεν μπορούσες να τα μαγαρίσεις με ψαρόλαδο που να πάρει! (Ασε που "χρόνια στα ρούχα το ψαρόλαδο μυρίζει" που λέει και ο ποιητής.)

Τη θυμάμαι καλά αυτή την περίοδο - έτσι νομίζω τουλάχιστον. Αν δεν με απατά η μνήμη μου, ήταν η εποχή που "βραχυκύκλωνες" (ή, καλύτερα, παρέκαμπτες) τους ακροδέκτες ρεύματος της κάρτας γραφικών CGA (με hand-made καλωδιάκι) ώστε να μπορέσεις να έχεις δύο κάρτες γραφικών στον υπολογιστή σου: CGA (για παιχνίδια) και Hercules (για όλα τα υπόλοιπα). Η VGA ήταν ακόμα εξαιρετικά ακριβή. Ηταν η εποχή που έβγαζες, χρησιμοποιώντας ένα πιρούνι για μοχλό, τα 64-άρια τσιπάκια μνήμης από τη motherboard για να τα αντικαταστήσεις με 256-άρια, φτάνοντας το ανώτατο όριο των 640KB! Χμμ, όχι. Νομίζω ότι αυτό το τελευταίο είναι ένα "κλικ" πιο πριν... Δεν πειράζει, η φιλοσοφία ήταν η ίδια.



Και τα 150 ήταν υπέροχα!

Μετά την περίοδο αυτή έχω ένα κενό μνήμης. (Φαίνεται ότι δεν έκανα αναβάθμιση όταν έπρεπε...) Να φανταστείτε ότι η επόμενη φάση που θυμάμαι, είναι ο χωρισμός του περιοδικού σε δύο: το "PC Master" και το "PC Games", αλλά σε μία συσκευασία. Σαν το Vidal Sassoon. Δεν θυμάμαι τι εξώφυλλο είχε το πρώτο "PC Master" εκείνης της περιόδου, αλλά στο "PC Games", αν δεν απατώμαι, είχαμε το 7th Guest (λεμονόκουπα;). Ήταν η εποχή που τα παιχνίδια σε PC ξέφυγαν από τα όρια του ανέκδοτου και άρχισαν να δείχνουν τα δόντια τους στις παραδοσιακές "παιχνιδομηχανές" (ελάτε τώρα, μη μου θίγεστε οι Amig-άδες!) Μου άρεσε αυτή η φιλοσοφία έκδοσης - ακόμα μ' αρέσει δηλαδή, αλλά μην το κάνετε και θέμα. Έπαιρνες το "PC Master"/"PC Games", άφηνες το κυρίως "PC Master" κοντά στον υπολογιστή σου για σοβαρή μελέτη και διάβαζες το "PC Games" για ψυχαγωγία στο τρόλεϊ, το σαλόνι, στη βεράντα, την τουαλέτα, οπουδήποτε τέλος πάντων.

Μετά, ήρθε η κατραπακιά του CD-ROM. Αχ, αυτή την περίοδο την έζησα στο πετσί μου. Θα έπρεπε να προσφέρουμε στους αναγνώστες ενδιαφέρον υλικό υπερ-τετρακοσαπλάσιας (400x) χωρητικότητας. Δεν σας λέω τίποτ' άλλο. Φανταστείτε μια ομάδα ανθρώπων, η οποία μέχρι τώρα είχε την ευθύνη συλλογής υλικού για δισκέτα 1,44MB, από την οποία ζητείται να συλλέγει πλέον υλικό για 640MB! Μόλις που προλάβαμε τον τότε υπεύθυνο της δισκέτας προτού πέσει από το παράθυρο... (Αστειεύομαι. Τον προλάβαμε αρκετά πιο πριν...) Πάντως, η αλήθεια είναι ότι το CD-ROM σου έδινε την ευκαιρία να προσφέρεις στους αναγνώστες του περιοδικού πράγματα που ούτε στο όνειρό σου δεν μπορούσες να δώσεις σε μια δισκέτα, όπως τα demos παιχνιδιών. Στη δουλειά αυτή βοήθησε πολύ και η διαθεσιμότητα του Internet που εκείνη την εποχή ήταν στα γεννοφάσκια του.

Το Internet, αχ, το Internet (και όχι INDERNET όπως είδα σ' ένα graffiti στην Ακτή Κονδύλη)... Τι εκπληκτική, τι φοβερή εφεύρεση! Μας έλυσε τα χέρια. Δεν μπορείτε να φανταστείτε με πόσο κόπο γινόταν η συλλογή πληροφοριών για κάποιο άρθρο ή ακόμα και αυτών των ειδήσεων από την παγκόσμια αγορά: Ξένα περιοδικά, newletters από διάφορα ειδησεογραφικά πρακτορεία, βιβλία, δελτία Τύπου, ακόμα και ειδησεογραφικά BBS του εξωτερικού (στα οποία συνδεόμαστε με modems 300bps)... Και όλα αυτά για να φτάσουν οι σχετικές πληροφορίες και οι ειδήσεις σ' εσάς με αρκετές εβδομάδες καθυστέρηση στην καλύτερη των περιπτώσεων. Χάρη στο Internet όλα αυτά ανήκουν πλέον στο παρελθόν. Οι ειδήσεις, φρέσκες και ζεστές, σου έρχονται "στο πιάτο", ενώ η αναζήτηση εξειδικευμένων πληροφοριών για τη συγγραφή κάποιου άρθρου είναι πια παιχνίδι. Εντάξει, δεν υπάρχει και όλη η σοφία του κόσμου μέσα στο Διαδίκτυο, όμως μπορείς να βρεις άκρες για περαιτέρω ενημέρωση από πιο συμβατικές πηγές, όπως τα βιβλία. Εκτός αυτού, στο Internet βρίσκεις mailing lists και fora που ασχολούνται με οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς. Έτσι, αν έχεις κάποια απορία, π.χ. για το overclocking, βρίσκεις ένα σχετικό forum, υποβάλλεις την απορία σου και σε λίγες μέρες το πιθανότερο είναι ότι θα έχεις μια απάντηση για το θέμα που σε απασχολεί, όσο εξειδικευμένο ή περίεργο κι αν είναι αυτό. Παράδεισος! Και, όπως κάθε Παράδεισος, το Internet έχει και αυτό τους δικούς του όφεις και τους δικούς του "απαγορευμένους καρπούς", αλλά αυτό είναι ένα άλλο θέμα...

Κοιτώντας (νοερά) τα "PC Master" "τότε" και τα "PC Master" "τώρα", μπορεί κανείς να δει σαφέστατα την "αλλαγή πλεύσης" του περιοδικού από τον σκληροπυρηνικό χομπίστα Power user προς τον PC user και τον gamer. Η αλλαγή αυτή δεν ήταν ούτε αυθαίρετη ούτε τυχαία. Το "PC Master" άλλαξε, γιατί άλλαξαν οι απαιτήσεις των αναγνωστών του. Και οι απαιτήσεις αυτές άλλαξαν, καθώς η παγκόσμια κοινότητα του home computing περνούσε από τη φάση του ερασιτεχνισμού και του χόμπι στην εποχή της ωρίμανσης και της ευρείας αποδοχής. Δεν θα εξετάσουμε εδώ αν η αλυσίδα αυτή των αλλαγών ήταν "καλή" ή "κακή", γιατί δεν πιστεύω ότι είναι εφικτή μια τέτοια κριτική. Κάθε εποχή έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της. Το "καλό" και το "κακό" μπορεί να προσδιοριστεί μόνον υποκειμενικά, ανάλογα με τις προτιμήσεις και τα γούστα του καθενός.

Προσωπικά βρίσκω ενδιαφέρουσες όλες τις εποχές που έζησα ως PC user, για διαφορετικούς λόγους την καθεμία. Ναι, η μαύρη αλήθεια είναι ότι αναπολώ πότε-πότε την εποχή του DOS, στη διάρκεια της οποίας άλλωστε γαλουχήθηκα, αλλά αν με ρωτούσατε αν θα ήθελα να επιστρέψω σ' αυτήν, θα σας απαντούσα κατηγορηματικά "όχι". Καλά ήταν όσο κράτησε, αλλά ο κόσμος προχωρεί μπροστά, αποκομίζοντας εμπειρία και γνώση από το παρελθόν, χωρίς, όμως, να μένει προσκολλημένος σ' αυτό. Και παρ' όλο που πολλές φορές αισθάνομαι την ανάγκη να αντιδράσω στο δήθεν "φιλικό" περιβάλλον των Windows, το οποίο κυριολεκτικά σου "επιβάλλεται" να το χρησιμοποιήσεις, οι εναλλακτικοί δρόμοι που ανοίγονται μπροστά μου είναι μάλλον κακοτράχαλα μονοπάτια - με φωτεινή εξαίρεση την περίπτωση του Linux. Στο μέλλον δεν πρόκειται να προχωρήσουμε ούτε με το DOS, ούτε με το... CP/M, ούτε με την Adlib, ούτε με τη CGA. Το μέλλον είναι παραθυρικό, αν και δεν είμαι απόλυτα σίγουρος αν τα παράθυρα θα είναι Made by MS... PC



Αριστερά, ο Ηλίας Μανεσιώτης που λέγαμε (οι μώλωπες δεν φαίνονται). Τον άλλο Λυγερόκορμο κύριο κάνω πως δεν τον ξέρω από τότε που προσχώρησε στο στρατόπεδο της Microsoft...



Οι συντάκτες... γράφουν για μας!



Νίκος Καραδήμας

"Μέσα στον κυκεώνα των τεχνολογικών εξελίξεων υπήρξε και κάτι που κράτησε τη ρετσινιά της χρυσής εκείνης εποχής. Αυτό δεν ήταν άλλο από το 'PC Master' που, κάτω από το γυαλισμένο εξώφυλλό του και την εκσυγχρονισμένη ύλη του, χτύπαγε η καρδιά του θρυλικού "Pixel"."

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε ένας μικρός και περήφανος Amiga gamer που ολημερίς κι ολονυχτίς διάβαζε "Pixel" και έπαιζε Agony, Turrican 3 και Another World. Ο καιρός κυλούσε ευχάριστα για τον μικρό gamer, μέχρι τη στιγμή που έπεσε στα χέρια του ένα κατασκονισμένο και κατατσαλακωμένο τεύχος ενός περιοδικού που άκουγε στο όνομα "PC Master". Τόσο κλονίστηκε από το μαγικό κόσμο που πρόσφερε η ύλη του, που εκείνη η στιγμή έμελλε να σημαδέψει την ψυχή του για πάντα. Στα χρόνια που ακολούθησαν και μέσα από συνταρακτικά για τον κόσμο γεγονότα (ο παρ' ολίγον θάνατος της Amiga, η κυριαρχία των game consoles και η εδραίωση των Windows ως η ιδανική game πλατφόρμα) η χρυσή εποχή των computer games έσβησε και ο μικρός gamer, ανήμπορος να αντιδράσει στις ταχύτατες εξελίξεις, αναγκάστηκε να ακολουθήσει τα τεχνολογικά ρεύματα της εποχής, με αποτέλεσμα κάποια ανύποπτη στιγμή να βρεθεί κάτοχος ενός PC με Windows. Ευτυχώς γι' αυτόν, μέσα από τον κυκεώνα των τεχνολογικών εξελίξεων υπήρξε και κάτι που κράτησε τη ρετσινιά της χρυσής εκείνης εποχής. Αυτό δεν ήταν άλλο από το "PC Master" που, κάτω από το γυαλισμένο εξώφυλλό του και την εκσυγχρονισμένη ύλη του, χτύπαγε η καρδιά του θρυλικού "Pixel". Από κει και πέρα όλα πήραν το δρόμο τους και ο μικρός gamer κατάφερε να εισχωρήσει στη συντακτική ομάδα του αγαπημένου του περιοδικού, και έτσι, όπως σε όλα τα παραμύθια, έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

Προτού κλείσω, θα ήθελα να ευχηθώ στο "PC Master" να συνεχίσει να μας προσφέρει αυτά που με τόση επιτυχία πρόσφερε έως τώρα σε όλους εμάς τους χομπίστες της πληροφορικής: γνώση και έμπνευση για δημιουργικότητα. Χρόνια πολλά PC MASTER!



Νίκος Κόντης

"Οι πιο έντονες στιγμές μου στο 'PC Master' (πέραν των μαστιγωμάτων) είναι τα δύο φοβερά Grand Prix, στα οποία πέρασα απίστευτα. Κουράστηκα μεν, αλλά έγινε άψογη δουλειά."

Αντε και να τα χιλιάσουμε. Βέβαια, κομματάκι δύσκολο να είμαι συντάκτης στο χιλιοστό τεύχος, αλλά σίγουρα θα είναι κάποιος απόγονός μου (ή του Goofy, του σκύλου μου). Το "PC Master" για μένα δεν είναι δουλειά, αλλά ούτε και απόλαυση (οι ουλές στην πλάτη μου από το μαστίγιο του Κράτσα με εμποδίζουν να το ευχαριστιέμαι και τόσο), είναι τρόπος ζωής, είναι χαβαλές, είναι παρέα, είναι ένα κομμάτι από τη ζωή μου! 26 ολόκληρους μήνες γράφω ανελλιπώς για το περιοδικό και δεν μπορώ να φανταστώ πως θα περάσει κάποιο τεύχος χωρίς να έχω γράψει και κάτι... Οι πιο έντονες στιγμές μου στο "PC Master" (πέραν των μαστιγωμάτων) είναι τα δύο φοβερά Grand Prix, στα οποία πέρασα απίστευτα. Κουράστηκα μεν, αλλά έγινε άψογη δουλειά. Κατά την ταπεινή άποψή μου, το καλύτερο παιχνίδι είναι κάτι ανάμεσα σε Starcraft (+BroodWar), Quake III: Arena, Indiana Jones & Fate Of Atlantis και Baldur's Gate II. Καλά, άφησα και τίποτα έξω; Το επόμενο ραντεβού σάς το δίνω στα 200 τεύχη, όπου ελπίζω να έχω λίγο περισσότερο χώρο για να γράψω τη γνώμη μου και τα (αχαλίνωτα) συναισθήματά μου για το περιοδικό μας. Αντε Τσίου.



Γιώργος Κυριακός

"Κοιτώντας πίσω στο παρελθόν, στις μέρες που το Internet δεν ήταν τόσο διαδεδομένο, δύο πράγματα νοσταλγώ: τα λιγοστά, αν όχι ανύπαρκτα, προβλήματα που είχα με τον 386 και τα bug-free games... Θα έρθει, άραγε, ποτέ πάλι αυτή η εποχή;"

Να τα χιλιάσουμε! Ουπς, αυτό μάλλον στο τέλος έπρεπε να πάει.... Πέρασαν περίπου τρεισήμισι χρόνια από τότε που το "PC Master" γιόρτασε τα γενέθλια του εκατοστού τεύχους του, και έκτοτε άλλαξαν πολλά. Το περιοδικό είδε τον ερχομό πολλών τολμηρών αλλαγών, οι οποίες είχαν όλες ως γνώμονα την καλυτέρευσή του, προκειμένου να καλύψει περισσότερο τις δικές σας ανάγκες ως αναγνώστες. Ο χώρος των παιχνιδιών, καθώς και αυτός των hardware, κινείται σαφέστατα προς το καλύτερο και δουλειά μας είναι να κινηθούμε και εμείς αναλόγως. Ομως, ο ρυθμός με τον οποίο ανακοινώνονται τα νέα συστήματα αλλά και οι κάρτες γραφικών έχει φτάσει πια σ' ένα τρομακτικό επίπεδο και αποτέλεσμα αυτού είναι η εμφάνιση παιχνιδιών που απαιτούν υπολογιστικά "τέρατα", προκειμένου να τρέξουν κανονικά. Φυσικά, ο ξέφρενος αυτός ρυθμός του hardware δεν θα μπορούσε παρά να έχει θετικά αποτελέσματα στα παιχνίδια όσον αφορά τουλάχιστον στον τομέα της αισθητικής. Η 3D τεχνολογία μάς παρουσίασε εκπληκτικά δείγματα από το τι μπορεί να κάνει, ενώ δεν μπορώ να σκεφτώ καλύτερα παραδείγματα από το εκπληκτικό Medal of Honor και το Ghost Recon. Κοιτώντας πίσω στο παρελθόν, τις μέρες που το Internet δεν ήταν τόσο διαδεδομένο, δύο πράγματα νοσταλγώ: τα λιγοστά, αν όχι ανύπαρκτα, προβλήματα που είχα με τον 386 και τα bug-free games... Θα έρθει, άραγε, ποτέ πάλι αυτή η εποχή; Μέχρι να έρθει, το "PC Master" θα συνεχίσει να είναι αυτό που ήταν πάντα: το περιοδικό των PC users.

150 τεύχη είναι αυτά και δεν θα ήταν δυνατόν να αφήσουμε έξω από το επετειακό τεύχος μας τις απόψεις και τις ευχές των... εκλεκτών συντακτών μας! Ιδού, λοιπόν, τι δήλωσαν, αφού -εννοείται- προηγήθηκε το απαραίτητο μαστίγωμα, προκειμένου να διασφαλιστεί η αντικειμενικότητα των γραφομένων.



Παναγιώτης Λιβιτσάνος

"Το πιο σημαντικό που έχει καταφέρει να κάνει το περιοδικό, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι μπόρεσε να απενοχοποιήσει στη συνείδηση ενός μεγάλου μέρους της κοινωνίας το παίξιμο των παιχνιδιών ως μία μοναδική και mainstream μορφή οικιακής ψυχαγωγίας."

Μεγάλη υπόθεση 150 τεύχη γεμάτα αναμνήσεις. Και μόνο ο αριθμός αυτός σε συνάρτηση με την εμπορική επιτυχία του "PC Master" δηλώνει ότι πάρα πολλοί άνθρωποι έχουν ξεφυλλίσει τις σελίδες του, έχουν διαβάσει τα ιστορικά reviews του, έχουν ενημερωθεί, διασκεδάσει, συμφωνήσει ή και διαφωνήσει με τα γραφόμενα των συντακτών του. 150 τεύχη τα οποία εμφύσησαν στον αναγνώστη την αίσθηση του προσιτού, του έγκυρου, τα οποία ανάλυσαν γεγονότα, έκαναν κριτική στον κόσμο της πληροφορικής, δημιούργησαν εντυπώσεις και έδωσαν αφορμή για συζητήσεις. Το πιο σημαντικό, όμως, που έχει καταφέρει να κάνει το περιοδικό, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι μπόρεσε να απενοχοποιήσει στη συνείδηση ενός μεγάλου μέρους της κοινωνίας το παίξιμο των παιχνιδιών ως μία μοναδική και mainstream μορφή οικιακής ψυχαγωγίας. Η αξεπέραστη επιτυχία του και η απήχησή του στους νέους ήταν σημαντικοί παράγοντες που ενίσχυσαν τον ανταγωνισμό στην πληροφορική και αφύπνισαν τους εισαγωγείς παιχνιδιών και τους καταναλωτές στη χώρα μας. Ευχή μου είναι το "PCM" να σπάσει κάθε ρεκόρ, διατηρώντας πάντα στη διαδρομή του τη φοβερή επαφή του με τους αναγνώστες, κάνοντας αυτοκριτική και λειτουργώντας με άψογα αντανακλαστικά απέναντι σε κάθε απόπειρα περιορισμού των δυνατοτήτων που μας δίνει το PC μας.



Γιώργος Παλαιός

"Το 'PC Master' δεν είναι μόνο παιχνίδια και υπολογιστές ούτε ένα ψυχρό έντυπο πληροφορικής. Εχει λίγη από την ψυχή του καθενός μας και πολύ από το μεράκι μας."

"Και τρελάθηκαν όλοι τότε οι μοδάτοι, στο παραμύθι που αλλάξαμε κάτι..."

Μέρα με τη μέρα οι εικόνες γίνονται πιο θαμπές και ξεθωριάζουν. Οι στιγμές περνάνε γρήγορα από μπροστά μας, σαν ταινία του κινηματογράφου, και πολλές λεπτομέρειες ξεχνιούνται. Ομως οι εμπειρίες και τα συναισθήματα μένουν για πάντα στη μνήμη μας... Ισως να διαβάζετε για πολλοστή φορά σ' αυτό το τεύχος πράγματα και ευχές που φαντάζουν κοινότοπες, όμως δεν είναι έτσι, ειδικά όταν γράφεις στο "PC Master" (τη συνέχεια του ένδοξου "Pixel"), κάτι που αποτελούσε για εμένα όνειρο ζωής. Όμως, ήταν γραφτό το όνειρο να γίνει πραγματικότητα και να που βρεθήκαμε μαζί όλοι οι συντάκτες, μια παρέα, να προσπαθούμε για το καλύτερο. Γιατί το "PC Master" δεν είναι μόνο παιχνίδια και υπολογιστές, ούτε ένα ψυχρό έντυπο πληροφορικής. Εχει λίγη από την ψυχή του καθενός μας και πολύ από το μεράκι μας. Αλλωστε το περιοδικό μας δεν είναι απλή εργασία, είναι τρόπος ζωής, ένα χόμπι που κάνεις χωρίς να πληρώνεσαι!

Φυσικά, δεν θα μπορούσα να ξεχάσω και το μεγαλύτερο "όπλο" του περιοδικού, τους αναγνώστες του, που με τη συνεχή υποστήριξή τους, τις προτάσεις τους, αλλά κυρίως με την αγάπη τους γίνονται πολύτιμοι συμπορευτές στην πορεία του περιοδικού. Μάλιστα, κρίνοντας και από το chat, με πολλούς γίνεσαι φίλος, αναπτύσσεις απόψεις και περνάς πολύ όμορφες στιγμές! Ευχηθείτε, λοιπόν, και εσείς για το αγαπημένο μας περιοδικό και μείνετε πολύτιμοι συμπαραστάτες στο πλευρό μας!

Υ.Γ.: Γλείψιμο αυτήν τη φορά για τον αρχισυντάκτη δεν έχει! Ισως στο τεύχος 200...



Βασίλης Τουλιάς

"Το πρώτο μου review για το 'PC Master' δημοσιεύτηκε στο τεύχος 100, επομένως το περιοδικό που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας σηματοδοτεί για εμένα τη συμπλήρωση 50 τευχών συντροφιάς με το 'PC Master' και το αναγνωστικό κοινό του!"

Για εμένα το τεύχος 150 έχει έναν ακόμη λόγο για να είναι επετειακό: Το πρώτο μου review για το "PC Master" δημοσιεύτηκε στο τεύχος 100, επομένως το περιοδικό που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας σηματοδοτεί για εμένα τη συμπλήρωση 50 τευχών συντροφιάς με το "PC Master" και το αναγνωστικό κοινό του!

Θυμάμαι τα βάσανα που είχα τραβήξει τότε για να τελειώσω το επεισοδιακό αυτό άρθρο του "Descent: Freespace" και γελάω ακόμη... Εχοντας ολοκληρώσει τη συγγραφή του άρθρου και ενώ ήμουν έτοιμος να το στείλω στον αρχισυντάκτη (μία μέρα προτού κλείσει η ύλη), μου καίγεται ο σκληρός δίσκος! Αναγκάστηκα να αγγαρέψω συγγενείς για να κάτσω όλη νύχτα σ' άλλο υπολογιστή και να ξαναγράψω το άρθρο από την αρχή (δεν ξαναπήρα σκληρό δίσκο Quantum από τότε!). Οι απαιτούμενες φωτογραφίες τραβήχτηκαν, τελικά, σ' ένα net café!

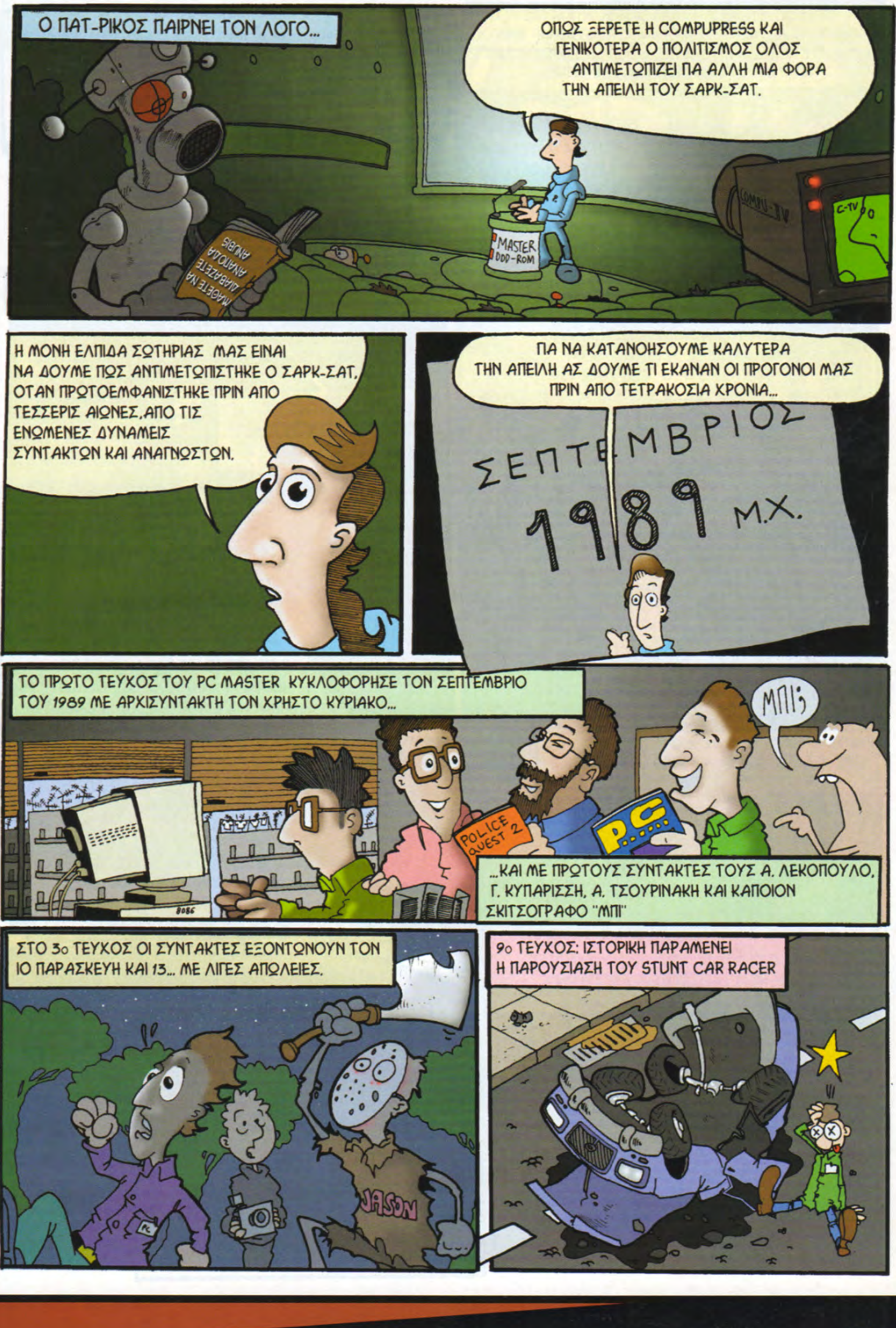
Ο καιρός πέρασε, η πρώτη κάπως δυσάρεστη εμπειρία αντικαταστάθηκε από πολλές άλλες ευχάριστες (το μόνο που δεν κατάφερα να συνηθίσω είναι η αίσθηση του πρωινού μαστιγώματος!) και εγώ, φυσικά, άλλαξα, εμπλουτίζοντας τις συγγραφικές εμπειρίες μου.

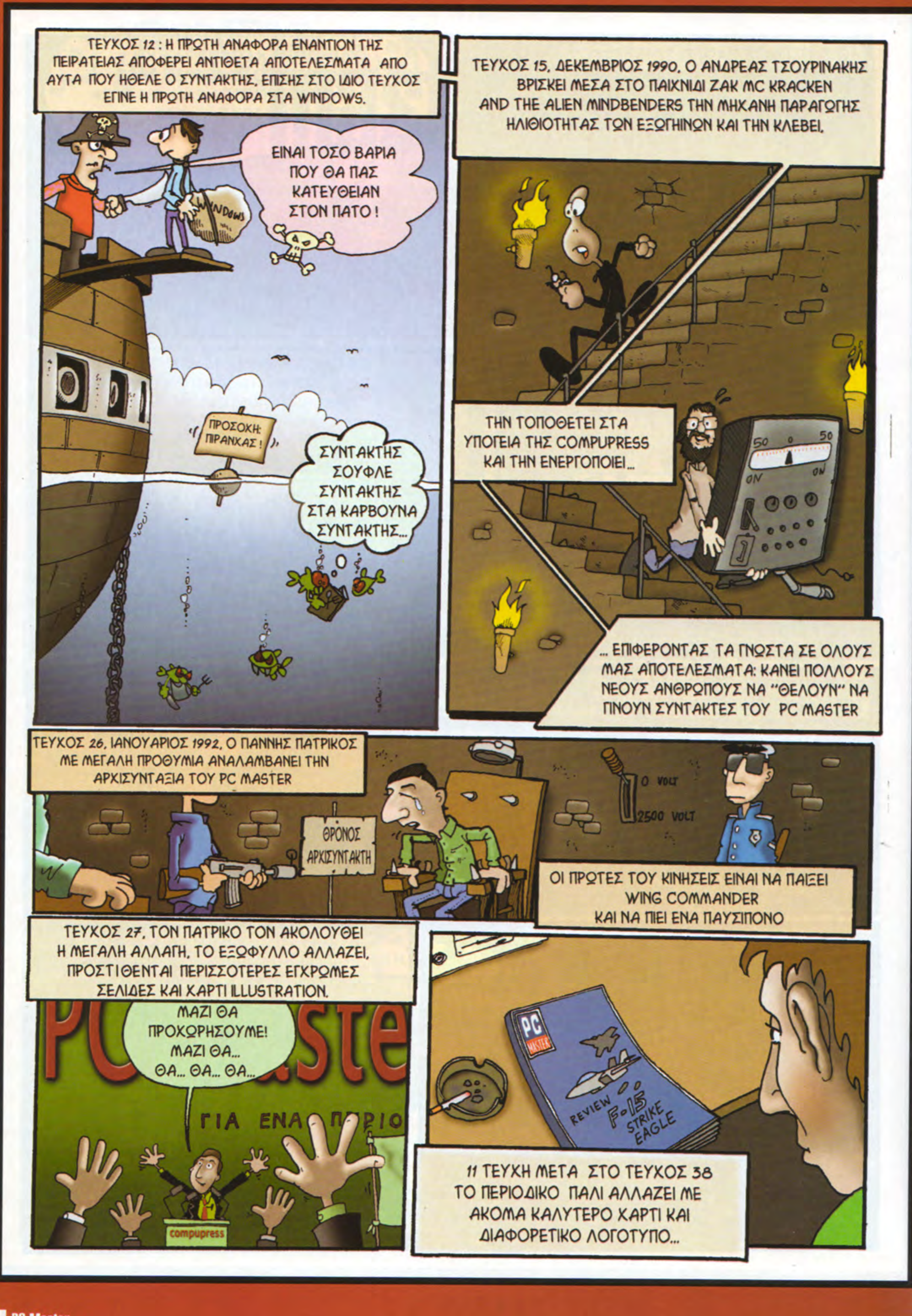
Η αλήθεια είναι ότι, εκτός από reviews και -αραιά και πού- κανέναν οδηγό στρατηγικής, δεν ασχολήθηκα ποτέ με την πιο σοβαρή (και απαιτητική) ελεύθερη αρθρογραφία, μολονότι αποτελούσε διακαή πόθο μου. Ισως όλο αυτό το ανανεωμένο "look" και το γιορτινό κλίμα μού δώσει το έναυσμα για να καταπιαστώ σύντομα με κάτι τέτοιο. Time will tell!

ΤΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΤΟΥ PC master

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ :
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ. Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com




Ο ΠΑΤ-ΡΙΚΟΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΤΟΝ ΛΟΓΟ...
ΟΠΩΣ ΞΕΡΕΤΕ Η COMPUPRESS ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΑ Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΟΛΟΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΙ ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΤΗΝ ΑΠΕΙΛΗ ΤΟΥ ΣΑΡΚ-ΣΑΤ.
MASTER DDD-ROM
Η ΜΟΝΗ ΕΛΠΙΔΑ ΣΩΤΗΡΙΑΣ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΩΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΗΚΕ Ο ΣΑΡΚ-ΣΑΤ, ΟΤΑΝ ΠΡΩΤΟΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΑΙΩΝΕΣ, ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΝΩΜΕΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ.
ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΝΟΗΣΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΗΝ ΑΠΕΙΛΗ ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΕΚΑΝΑΝ ΟΙ ΠΡΟΓΟΝΟΙ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΕΤΡΑΚΟΣΙΑ ΧΡΟΝΙΑ...
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1989 Μ.Χ.
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ PC MASTER ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟΝ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΤΟΥ 1989 ΜΕ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΟ ΚΥΡΙΑΚΟ...
ΜΠΙ;
POLICE QUEST 2
...ΚΑΙ ΜΕ ΠΡΩΤΟΥΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΤΟΥΣ Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟ, Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ, Α. ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ ΚΑΙ ΚΑΠΟΙΟΝ ΣΚΙΤΣΟΓΡΑΦΟ "ΜΠΙ"
ΣΤΟ 3ο ΤΕΥΧΟΣ ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΕΞΟΝΤΩΝΟΥΝ ΤΟΝ ΙΟ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ 13... ΜΕ ΛΙΓΕΣ ΑΠΩΛΕΙΕΣ.
JASON
9ο ΤΕΥΧΟΣ: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ STUNT CAR RACER



ΤΕΥΧΟΣ 12 : Η ΠΡΩΤΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΑΠΟΦΕΡΕΙ ΑΝΤΙΘΕΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ Ο ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ, ΕΠΙΣΗΣ ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΕΓΙΝΕ Η ΠΡΩΤΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΑ WINDOWS.
ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΒΑΡΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΣ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟΝ ΠΑΤΟ !
ΠΡΟΣΟΧΗ: ΠΙΡΑΝΧΑΣ !
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΟΥΦΛΕ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΣΤΑ ΚΑΡΒΟΥΝΑ ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 15, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1990, Ο ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ ΒΡΙΣΚΕΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ZAK MC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS ΤΗΝ ΜΗΧΑΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΗΛΙΘΙΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΛΕΒΕΙ,
ΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΣΤΑ ΥΠΟΓΕΙΑ ΤΗΣ COMPUPRESS ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙ...
... ΕΠΙΦΕΡΟΝΤΑΣ ΤΑ ΓΝΩΣΤΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΜΑΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ: ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΛΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΝΑ "ΘΕΛΟΥΝ" ΝΑ ΓΙΝΟΥΝ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΤΟΥ PC MASTER
ΤΕΥΧΟΣ 26, ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1992, Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΤΡΙΚΟΣ ΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΘΥΜΙΑ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΤΗΝ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΞΙΑ ΤΟΥ PC MASTER
ΘΡΟΝΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
0 VOLT
2500 VOLT
ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ WING COMMANDER ΚΑΙ ΝΑ ΠΙΕΙ ΕΝΑ ΠΑΥΣΙΠΟΝΟ
ΤΕΥΧΟΣ 27, ΤΟΝ ΠΑΤΡΙΚΟ ΤΟΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΛΛΑΓΗ, ΤΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΑΛΛΑΖΕΙ, ΠΡΟΣΤΙΘΕΝΤΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΚΑΙ ΧΑΡΤΙ ILLUSTRATION.
ΜΑΖΙ ΘΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΟΥΜΕ! ΜΑΖΙ ΘΑ... ΘΑ... ΘΑ... ΘΑ...
compupress
PC MASTER
REVIEW F-15 STRIKE EAGLE
11 ΤΕΥΧΗ ΜΕΤΑ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 38 ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΑΛΙ ΑΛΛΑΖΕΙ ΜΕ ΑΚΟΜΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΧΑΡΤΙ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ...


ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΝΑ ΜΠΕΡΔΕΨΟΥΝ ΤΟΝ ΣΑΡΚ-ΣΑΤ, ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 43 ΧΩΡΙΖΟΥΝ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΕ PC MASTER ΚΑΙ PC GAMES
ΜΑΣ ΚΥΝΗΓΑΕΙ ΕΝΑΣ ΔΑΙΜΟΝΑΣ ΚΑΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ !
ΜΕΓΑΣ ΕΚΔΟΤΗΣ ΣΟΥΜΑΝΟΣ
ANUBIS
ΔΑΙΜΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΕΛΩΝΙΑ
89 90 91 92 93
WINDOWS
ATHENS DETECTED
SHUTING DOWN
CHICAGO
PC-
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 48 ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ WINDOWS CHICAGO ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΟΜΩΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΛΕΨΟΥΝ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΣΙΚΑΓΟ
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 50 ΠΟΡΤΑΖΟΥΝ ΚΑΙ ΔΙΟΡΓΑΝΩΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΠΑΤΡΙΚΙΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ, ΟΣΟΙ ΧΑΝΟΥΝ ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΣΕ ΜΙΑ ΕΚΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΟ INTERNET ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 52, ΜΑΖΙ ΜΕ ΣΥΝΤΑΓΕΣ ΓΙΑ ΤΣΑΙ.
INTERNET
WORLD WIDE WAITING
PROCESSING TEA PLEASE WAIT
ΤΕΥΧΟΣ 63, ΙΟΥΝΙΟΣ ΤΟΥ 1995 ΤΟ PC MASTER ΕΝΩΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟ PC GAMES
PC GAMES
PC MASTER
ΤΕΥΧΟΣ 65, Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ PC MASTER ΓΙΝΕΤΑΙ 1,44"
ΤΕΥΧΟΣ 68 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ ΠΑΙΡΝΕΙ Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΑΤΑΛΙΑΛΗΣ
PC master
ΕΠΙΣΗΣ ΠΡΟΣΤΙΘΕΤΑΙ CD-ROM ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΞΕΣΥΝΗΘΙΣΕΣ ;
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 75 ΤΟΝ ΙΟΥΛΙΟ ΤΟΥ 1996, Ο ΠΑΤΡΙΚΟΣ ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ ΚΑΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 76 ΞΑΝΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ
ΟΔΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ
ΤΕΥΧΟΣ 87, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1997, ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΤΑ STREET TEST ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΥΝ ΜΕ ΠΟΙΚΙΛΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΓΕΝΝΑΙΟΥΣ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΠΟΥ ΤΑ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΝ...
COMPUTER SHOP
ΦΥΓΕ ΑΠΟ ΔΩ ΡΕ ΜΗΝ ΣΟΥ ΚΑΝΩ STREET TEST ΣΤΑ ΜΟΥΤΡΑ !
ΑΦΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΚΕΡΑΣΟΥΜΕ ΚΑΦΕ, ΚΑΘΙΣΤΕ ΝΑ ΞΕΚΟΥΡΑΣΤΕΙΤΕ ΠΡΙΝ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ ΤΟΝ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΑΣ



Η ΔΕ ΓΥΝΗ ΝΑ ΦΟΒΕΙΤΑΙ ΤΟΝ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΑΚΤΗ
ΤΕΥΧΟΣ 89, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997, Ο ΠΑΤΡΙΚΟΣ ΠΑΝΤΡΕΥΕΤΑΙ - ΝΑ ΜΑΣ ΖΗΣΟΥΝ...
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998, ΤΕΥΧΟΣ 91, ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ, ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΩΣ ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΠΟΥ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ ΣΑΡΚ-ΣΑΤ ΕΞΑΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ !
PC
100
ΤΕΥΧΗ
PC master
ΤΟ ΜΑΣΤΙΓΙΟ ΤΙ ΤΟ ΘΕΛΕΤΕ ;
ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 95 ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΙΑ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΤΟ GRAND PRIX, ΠΕΝΤΕ ΤΕΥΧΗ ΜΕΤΑ ΓΙΟΡΤΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ 100 ΤΕΥΧΗ PC MASTER
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999, ΤΕΥΧΟΣ 112 Ο ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΤΗΝ ΝΟΤΙΑ ΑΜΕΡΙΚΗ...
ΤΑ ΠΕΡΙΦΗΜΑ BLUE FOOTED BOOBIES !
ΤΟ ΠΕΡΙΦΗΜΟ ΘΗΛΑΣΤΙΚΟ "ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ"
GO AHEAD PUNK MAKE MY DAY
ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙ ΕΝΑΝ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΚΟ ΑΛΛΑ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΟ ΒΑΤΡΑΚΟ
ΚΑΙ ΚΟΛΥΜΠΑΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΣΕ ΕΝΑ ΠΟΤΑΜΙ ΓΕΜΑΤΟ ΠΙΡΑΝΧΑΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΦΟΡΑ ΧΕΛΙΑ !
ΤΕΥΧΟΣ 113, ΤΟ PC MASTER ΓΙΝΕΤΑΙ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
WORK ENHANCER
ΔΟΥΛΕΥΕΕΕ !
COMPUPRESS PC-MASTER
ΚΑΙ Ο ΚΡΑΤΣΑΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΕΚΤΑΚΤΑ ΜΕΤΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ ΤΟΥ !
ΤΕΥΧΟΣ 118, ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΕΚΛΟΓΕΣ ΣΕ ΕΝΤΟΝΟ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΚΟ ΚΛΙΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΣΚΙΤΣΟΓΡΑΦΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΚΟΜΙΚΣ ΤΟΥ PC MASTER
ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΥΝ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΝΙΚΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 127, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000, ΠΑΡΑΠΛΑΝΗΤΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ ΣΤΗΝ ΣΤΗΛΗ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ ΜΠΕΡΔΕΥΕΙ ΤΟΝ ΚΡΑΤΣΑ Ο ΟΠΟΙΟΣ ΚΑΤΑ ΛΑΘΟΣ ΤΟΥ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΤΟΥ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ: Η ΣΑΡΚΑ ΤΟΥ ΣΑΤΑΝΑ !


ΑΝΟΗΤΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ
Η ΜΑΧΗ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΞΟΝΤΩΘΕΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ Ο ΣΑΡΚ ΣΑΤ, ΜΑΛΙΣΤΑ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 135 ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΚΟΜΗ ΜΙΑ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ, ΤΟ ΝΕΟ ΤΟΥ ΣΧΗΜΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΛΕΓΕΤΑΙ ΟΤΙ ΕΙΧΑΝ ΔΑΙΜΟΝΟ-ΑΠΩΘΗΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ !
ΤΟ ΙΔΙΟ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 150 ΑΛΛΑ ΑΠΟΤΥΓΧΑΝΟΥΝ, ΞΑΝΑΔΟΚΙΜΑΖΟΥΝ ΟΜΩΣ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 157 ΚΑΙ...
ΩΧ ΟΧΙ! Ο ΣΑΡΚ ΣΑΤ
PC master DDD-ROM
ΝΟΜΙΖΑΤΕ ΟΤΙ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΜΕ ΝΙΚΗΣΕΤΕ Ε ; ΣΚΟΥΛΗΚΙΑ ! ΘΑ ΣΑΣ ΒΑΛΩ ΝΑ ΓΡΑΦΕΤΕ ΑΡΘΡΑ ΓΙΑ 1000 ΧΡΟΝΙΑ !
ΓΡΑΨΤΕ ΑΡΘΡΑ ! ΑΡΘΡΑΑΑΑ !
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΑΡΘΡΑΑΑ!
ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2440, ΤΕΥΧΟΣ 4207
ΣΙΩΠΗ ΣΥΝΤΑΚΤΗ...
ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΣΤΟ PC MASTER ΕΙΝΑΙ ΌΤΙ ΟΣΟ ΚΑΙ ΑΝ ΑΛΛΑΞΕΙ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΠΑΝΤΑ ΤΟ ΙΔΙΟ
ΤΕΛΟΣ



Οι Αναμνήσεις

του Ανδρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν ο Βαγγέλης (ο αρχισυντάκτης μας) μου πρότεινε να γράψω ένα αφιέρωμα για τα 150 τεύχη του περιοδικού, απάντησα, ελαφρά τη καρδία, καταφατικά. Ωστόσο, αποδείχθηκε το πιο δύσκολο άρθρο που έχω γράψει έως τώρα. Το ξανάγραψα από την αρχή 4-5 φορές, ενώ κάθε φορά που έφτανα περίπου στη μέση, μου ερχόταν μία καινούρια ιδέα για το πώς θα γινόταν καλύτερο.

Πώς είναι δυνατόν να μιλήσεις για σχεδόν 14 χρόνια από τη ζωή σου μέσα σ' ένα άρθρο, να χωρέσεις μέσα σε κάποιες σελίδες όλα τα συναισθήματα και τις εμπειρίες που έχεις βιώσει γνωρίζοντας μία σειρά ανθρώπων και καταστάσεων; Πώς είναι δυνατόν να μιλήσεις έτσι "απλά" για το πρώτο τεύχος, για την περίοδο που το "PC Master" χωρίστηκε σε δύο περιοδικά ή την περίοδο του ασπρόμαυρου "PC Master" και, ακόμα περισσότερο, πώς είναι δυνατόν να χωρέσεις μέσα σε λίγες σελίδες τις σχέσεις σου με τους κατά καιρούς αρχισυντάκτες του περιοδικού ή τους άλλους συντάκτες;

Αναγκαστικά, λοιπόν, έχουν γίνει συμβιβασμοί από τη μεριά μου. Μπορώ να μιλώ ώρες ολόκληρες για όλες αυτές τις καταστάσεις και τους ανθρώπους που κατά καιρούς έχω γνωρίσει. Νομίζω, όμως, ότι το καλύτερο για να γιορτάσει το περιοδικό τα 150 τεύχη του, στο πλαίσιο της εξέλιξης της τεχνολογίας, θα ήταν να οργανώσει ένα on-line chat, με συντονιστές τους Γιάννη Πατρίκο και Βαγγέλη Κράτσα, στο οποίο θα καλούνταν να μιλήσουν, κατ' αρχάς, μία σειρά παλιών και νεότερων στελεχών του περιοδικού και εν συνεχεία οι όποιοι ακροατές-συνομιλητές θα τους έθεταν ερωτήσεις. Θα μπορούσε να οργανωθεί σε δύο διαφορετικές συνέχειες, με πιο κατάλληλες μέρες, πάντα κατά τη γνώμη μου, το Σάββατο ή την Κυριακή, οπότε θα μπορούσαν να συμμετάσχουν ενεργά οι περισσότεροι εκ των fans του περιοδικού, δηλαδή όλοι όσοι θα ήθελαν να μιλήσουν για οτιδήποτε με κάποιο από τα παλιά στελέχη του και να μάθουν πώς ήταν εκείνες οι μέρες. Και μετά, όλη αυτή η συζήτηση, με τη βοήθεια της τεχνολογίας, να κυκλοφορούσε σ' ένα ή δύο συνοδευτικά CDs του περιοδικού. "PC Master" FOREVER!

Η ΣΧΕΣΗ ΜΟΥ ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ, ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ COMPUPRESS

Η πρώτη επαφή μου με τους υπολογιστές ήταν το 1983, όταν ο αδελφός μου αγόρασε έναν Spectrum. Η γνωριμία μου με τα παιχνίδια στους υπολογιστές έγινε τον ίδιο χρόνο, όταν ο φίλος μου Σταύρος Μπουλούδενος αγόρασε ένα Dragon 32 και αμέσως πέσαμε με τα μούτρα, παίζοντας σαν τρελοί το περιβόητο Froggy και άλλα shoot' em up games της εποχής.

Τα πρώτα adventures μου, text, φυσικά, τα έπαιξα στις αρχές του 1984 και ήταν τα περιβόητα Hobbit (του μεγάλου J.R.R. Tolkien) και Classic Adventure της Melbourne House, καθώς και το Twin Kingdom Valley της Bag-Byte. Καθώς τότε δεν είχα ακόμη δικό μου υπολογιστή, παίζαμε τα προαναφερόμενα adventures σ' έναν Commodore 64 που εν τω μεταξύ είχε αγοράσει ο Σταύρος. Τα ξενύχτια ήταν αμέτρητα, μια και παίζαμε έως τις 6:00-7:00 τα ξημερώματα και μετά πηγαίναμε κατευθείαν στη δουλειά. Μιλάμε για μοναδικές συγκινήσεις. Τίποτε δεν μπορεί να συγκριθεί με την εποχή εκείνη που ανιχνεύαμε έναν τελείως καινούριο κόσμο.

Περίπου εκείνη την περίοδο αγόρασα τον πρώτο υπολογιστή μου, έναν Spectrum 48k, τον οποίο έχω ακόμη και λειτουργεί κανονικά, παρακαλώ! Είχα δώσει γύρω στις 32.000 δρχ., αν θυμάμαι καλά, πολλά λεφτά για κείνη την εποχή. Σχεδόν όλες τις ελεύθερες ώρες μου ήμουν μπροστά σε μία μικρή τηλεόραση παίζοντας adventures και όχι μόνο. Το πρώτο adventure που τελείωσα ήταν το Twin Kingdom Valley, ενώ το πρώτο adventure που ολοκλήρωσα εντελώς μόνος ήταν το Lords of Time της Level 9. Χρειάστηκα μάλιστα περίπου 5 μήνες γι' αυτό.



ενός Adventurer

Ο Ανδρέας Τσουρινάκης θυμάται...



Εκτός από τα adventures, μου άρεσαν πολύ τα λεγόμενα arcade adventures (όρος που γεννήθηκε από το Jet Set Willy), ενώ το πρώτο arcade-platform game που τέλειωσα ήταν το Manic Miner. Για να το τελειώσω, χρειάστηκε να μάθω απέξω κάθε βήμα του, χρησιμοποιώντας, φυσικά, ένα cheat code, και να το παίζω μόνος επί 3 1/2 μήνες.

Το αγαπημένο μου παιχνίδι όλων των εποχών παραμένει το πρώτο ψευτο-3D arcade adventure που κυκλοφόρησε ποτέ, το ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ Knight Lore της περίφημης Ultimate Play the Game. Ναι, διαβάζετε σωστά, δεν πρόκειται για κάποιο adventure game. Είναι το πρώτο παιχνίδι που καθιέρωσε τα λεγόμενα 3D γραφικά, σπάζοντας το φράγμα των δισδιάστατων παιχνιδιών που κυριαρχούσαν μέχρι τότε. Στο παιχνίδι αυτό ήσουν άνθρωπος την ημέρα, αλλά το βράδυ γινόσουν λυκάνθρωπος από ένα ξόρκι που σου είχαν κάνει (το παιχνίδι είχε κανονικό κύκλο ημέρας - νύχτας) και έπρεπε να εξερευνήσεις περίπου 120 δωμάτια ενός κάστρου για να βρεις τα συστατικά του φίλτρου που θα σε απελευθέρωνε από την κατάρα αυτή. Ημουν ο πρώτος σε παγκόσμιο επίπεδο που είχα βρει ότι τα αντικείμενα αυτά εμφανίζονταν σε random μεν αλλά σταθερούς συνδυασμούς, τους οποίους μάλιστα είχα καταγράψει. Είχα τότε δημοσιεύσει την έρευνα αυτή στο "Popular Computing Weekly", ένα εβδομαδιαίο αγγλικό περιοδικό για υπολογιστές, όπου μου είχαν κάνει μάλιστα ειδική αναφορά. Αργότερα βρήκα την αντίστοιχη σχέση των αντικειμένων στο Alien 8 της ίδιας εταιρείας, που ήταν φτιαγμένο στο ίδιο μοτίβο.

Τον Μάιο του 1985 γράφτηκα στο πρώτο μου club, το περίφημο The Adventurer's Club Ltd, το οποίο είχε ιδρυθεί μόλις έναν μήνα πριν από ένα Αγγλο φιλέλληνα (έκανε μονίμως διακοπές στη χώρα μας). Εκεί έγραφαν, ανάμεσα στους άλλους, ο Peter Austin της Level 9, ο Keith Campbell από το "Computer and Video Games" (εκδίδεται ακόμη και σήμερα, παρακαλώ!), ο Tony Bridge, ο Mike Gerrard, ο Huge Walker (όλοι ήταν τα ιερά τέρατα της εποχής εκείνης) και πολλοί άλλοι προγραμματιστές και εκδότες παιχνιδιών.

Το πρώτο μου πρωτότυπο adventure game ήταν το Sherlock Holmes της Melbourne House, που μου είχε φέρει, μέσω ενός φίλου της από την Ιρλανδία, η τότε "φίλη" μου Αγγελική Λούβη. Το παιχνίδι αυτό εξακολουθώ να θεωρώ ως το καλύτερο αστυνομικό adventure που έχω παίξει ποτέ. Ηταν το πρώτο παιχνίδι που η δράση του ήταν σε πραγματικό χρόνο και αν δεν υπολόγιζες σωστά το χρόνο και τις κινήσεις σου, έχανες πολλά και σημαντικά γεγονότα που διαδραματίζονταν άσχετα με το αν ήσουν εκεί ή όχι.

Η σχέση μου με τα text adventures αλλά και με διάφορα άλλα είδη παιχνιδιών είχε πάρει έναν σχεδόν ερωτικό χαρακτήρα. Είχαν γίνει πια η κυρίαρχη καθημερινή ενασχόλησή μου. Ο άλλος μεγάλος έρωτάς μου, το σκάκι, πέρασε σιγά σιγά σε δεύτερη μοίρα. Στην Ελλάδα τότε είμαστε ελάχιστοι αυτοί που ασχολούμαστε με παιχνίδια σε υπολογιστές. Αλληλογραφούσα με διάφορα περιοδικά και adventurers στο εξωτερικό και δεν πρόκειται ποτέ να ξεχάσω την αγωνία με την οποία περίμενα κάθε μέρα τον ταχυδρόμο μήπως μου φέρει ένα γράμμα απ' όλους αυτούς με τους οποίους ήμουν σε επικοινωνία. Τα γράμματα αυτά ήταν το παράθυρό μου στον έξω κόσμο, όσο βαρύγδουπο και αν ακούγεται αυτό. Αξέχαστα χρόνια!

Λίγο πριν από το καλοκαίρι του 1988 έγινε η πρώτη επαφή μου με την Compupress και το περιοδικό "Pixel". Ο φίλος μου

Οι Αναμνήσεις ενός Adventurer



Ο κακός, ο χειρότερος και ο κάκιστος - ή, αν προτιμάτε, οι Ανδρέας - Παρασκευάς Τσουρινάκης, Γιάννης Πατρίκος και Βαγγέλης Κράτσας. Τρία σε ένα - και μη ρωτάτε πώς χώρεσαν...



Ενα από τα αγαπημένα μου adventures, το εξαιρετικό Gabriel Knight της Sierra.











Αν μη τι άλλο το χιούμορ δεν μας έλειπε. Ο Χ. Κυριακός προσπαθώντας να "πατήσει" τον εκδότη στο Kick off, ο Α. Λεκόπουλος με τον έρωτά του, ο Δ. Παυλής εν ώρα εργασίας, ο Γ. Κυπαρίσσης προσπαθεί να τραβήξει την προσοχή και ο Α. Τσουρινάκης σε μια προηγούμενη μετεμψύχωση.

Σταύρος Μπουλούδενος, που δούλευε σ' ένα κατάστημα υπολογιστών, είχε γνωριστεί με τον τότε αρχισυντάκτη του περιοδικού Χρήστο Κυριακό και με δική του πρωτοβουλία μού έκλεισε ένα ραντεβού με αυτόν. Θυμάμαι ότι δεν ήθελα να πάω, καθώς δεν τα πήγαινα ποτέ καλά με τις δημοσιότητες και τα σχετικά, αλλά, τελικά, ακολούθησα την προτροπή της φίλης μου Αγγελικής Λούβη και πήγα σε μία συνάντηση. Εκεί, αφού είδαν τη δουλειά μου, μου πρότειναν αμέσως να γράφω στο περιοδικό. Ετσι, στο τεύχος Σεπτεμβρίου του 1988 δημοσιεύτηκε στο "Pixel" το πρώτο μου άρθρο για το THE PAWN της Magnetic Scrolls. Λίγο αργότερα, τον Ιανουάριο του 1989, έκανε την εμφάνισή της και η στήλη "Adventure SOS".

Η ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ PC MASTER ΚΑΙ Η ΣΧΕΣΗ ΜΟΥ ΜΑΖΙ ΤΟΥ

Το "PC Master" κυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο του 1989 με αρχισυντάκτη το Χρήστο Κυριακό. Το περιοδικό συνοδευόταν, από το πρώτο τεύχος του, από μία δισκέτα 5 1/4 χωρητικότητας 340KB, σημαντικό γεγονός για τα δεδομένα της εποχής. Στο περιοδικό είχε το ίδιο team με αυτό του "Pixel". Η μεγάλη διαφορά, όμως, ήταν ότι το μεν "PC Master" ήταν καθαρά προσανατολισμένο στα λεγόμενα PCs, ενώ το "Pixel" στην αγορά των υπολογιστών Amiga, Atari ST κ.λπ.

Το βασικό team του περιοδικού αποτελούσαν οι Χρήστος Κυριακός, αρχισυντάκτης, Αντώνης Λεκόπουλος, βοηθός αρχισυντάκτη, και οι Γιώργος Κυπαρίσσης, Δημήτρης Ασημακόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Κώστας Βασιλάκης, συντάκτες, ενώ αργότερα προστέθηκαν μερικά ακόμη πολύ αξιόλογα στελέχη. Εγώ στην ομάδα εκείνη ήμουν κάτι σαν "τσόντα". Το adventure review που δημοσιεύτηκε στο πρώτο τεύχος στην ιστορία του περιοδικού ήταν το POLICE QUEST 2 της πολύ μεγάλης τότε Sierra.

Σημειώστε ότι τότε η παραγωγή του περιοδικού δεν γινόταν με τα σημερινά ηλεκτρονικά μέσα. Σχεδόν όλα τ' άρθρα και τα reviews γράφονταν σε χαρτί και γι' αυτό έπρεπε να παραδίδονται πολύ νωρίς, μια και έπρεπε να πληκτρολογηθούν τα κείμενα, να περάσουν από διόρθωση κ.λπ.

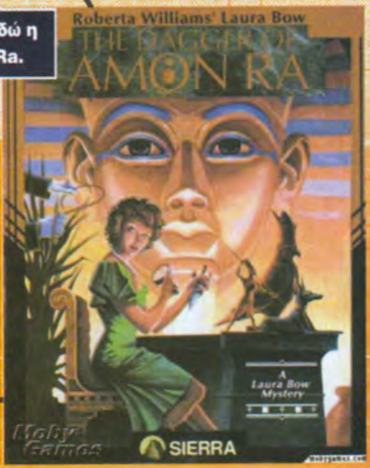
Στο πρώτο τεύχος, ανάμεσα στ' άλλα, υπήρχε και μία αναλυτική παρουσίαση του περίφημου κειμενογράφου Volkswriter, που για αρκετά χρόνια αποτελούσε το βασικό κειμενογράφο των περισσότερων PCs. Επίσης, γινόταν μία παρουσίαση της πρώτης κάρτα ήχου για τα PCs, της περίφημης Ad Lib.

Στο τεύχος 8, Απρίλιος 1990, δημοσιεύτηκε ένα ειδικό αφιέρωμα για το "Δουλέψτε με το Norton Commander", το καλύτερο file manager utility και όχι μόνο που κυκλοφόρησε για το DOS, το οποίο εξακολουθώ να χρησιμοποιώ ακόμη και σήμερα. Βλέπετε, στον υπολογιστή μου έχω ακόμη DOS και Windows 98SE.

Στο τεύχος 17 δημοσιεύτηκε το πρώτο "Adventure SOS" (δισέλιδο) και από τότε δεν έχει λείψει σχεδόν από κανένα τεύχος του περιοδικού. Σε εκείνο το "Adventure SOS" δημοσιεύαμε τη λύση του Conquest of Camelot της Sierra, η οποία λόγω του interface που χρησιμοποιούσε η εταιρεία εκείνη την εποχή, όπου πληκτρολογούσες εντολές, καταλάμβανε μόνο μία σελίδα του περιοδικού. Με τα σημερινά δεδομένα θα χρειάζονταν 6-10 σελίδες!

Το περιοδικό μέχρι και το τεύχος 23 ήταν ασπρόμαυρο, εκτός από το εξώφυλλο και τις διαφημίσεις που ήταν, φυσικά, έγχρωμες. Από το τεύχος 24 και μετά απέκτησε μία ιδιόμορφη τριχρωμία.

Προς το τέλος του 1992 επέστρεψε ο Γιάννης Πατρίκος από το στρατό, παλιός αρχισυντάκτης του "Computer Για Ολους", και από το 26ο τεύχος ανέλαβε ως αρχισυντάκτης, ενώ ο Χρήστος Κυριακός αποσύρθηκε στα καθήκοντά του ως αρχισυντάκτης του "Pixel". Η



Θυμάστε τη Laura Bow, τη γνωστή ηρωίδα-ντετέκτιβ; Εδώ η δεύτερη περιπέτειά της, με τίτλο The Dagger of Amon Ra.



Το Lands of Lore: The Throne of Chaos, ένα RPG που έγραψε ιστορία.

δεύτερη περίοδος του "PC Master" ξεκινούσε.

Στο τεύχος 27, Μάρτιος 1992, δημοσιεύτηκαν τα πρώτα έγχρωμα άρθρα του περιοδικού, στο πλαίσιο της ανανέωσης στη θεματολογία και τη γενικότερη εμφάνιση του περιοδικού που επιχείρησε ο Πατρίκος. Το πρώτο έγχρωμο review σε adventure δημοσιεύτηκε, φυσικά, στο τεύχος 27 και ήταν το WILLY BEAMISH, πάλι της Sierra.

Στο τεύχος 29, Μάιος 1992, παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το Word 2.0 για τα Windows 3.0, που εν τω μεταξύ είχαν κυκλοφορήσει. Πόσα PCs δεν έχουν εγκατεστημένη σήμερα κάποια έκδοση του Word; Εγώ, πάντως, ανήκω στη ισχνή μειοψηφία που δεν το έχει εγκατεστημένο, αφού ως κειμενογράφο χρησιμοποιώ πεισματικά το TextPad της Helios Software.

Στο τεύχος 30 έγινε η πρώτη παρουσίαση των Windows 3.1 και του Excel 4.0. Το βάθος του ουρανού δείχνει, δυστυχώς, Microsoft. Περίπου τότε εγκατέστησα στον υπολογιστή μου τα τρομερά Windows, αν και το 99% των λειτουργιών εξακολουθούσα να το εκτελώ μέσω DOS προγραμμάτων.

Στο τεύχος 32 παρουσιάστηκε στην Ελλάδα το πρώτο on-line game, το περίφημο Air Warrior, του οποίου τα δικαιώματα αγόρασε η Compulink, η πρώτη ιδιωτική εμπορική εταιρεία παροχής Internet, που δημιουργήθηκε από την Compupress, στην Ελλάδα. Είμαι ο πρώτος καταχωρισμένος πελάτης της Compulink, γι' αυτό εξάλλου έχω σ' αυτήν το userid Andreas.

Από το τεύχος 33 (Οκτώβριος 1992) καθιερώθηκαν τα δύο adventure reviews σε κάθε τεύχος. Η πρώτη τυχερή δυάδα αποτελούνταν από το ανεπανάληπτο DARK SEED και το LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA.

Στο τεύχος 34 δημοσιεύτηκε μία σημαντικότατη είδηση: Η Microsoft ανακοίνωνε επίσημα την απόφασή της να εισέλθει και στην ελληνική αγορά.

Στο τεύχος αυτό παρουσιάστηκε για πρώτη φορά ένα συγκριτικό test 10 διαφορετικών υπολογιστικών συστημάτων που στηρίζονταν στους περίφημους 386DX/40 της AMD. Ηταν η πρώτη φορά που έσπαγε το μονοπώλιο της Intel. Θυμάμαι ότι το πρώτο PC μου ήταν ένας 386SX/25 μ' έναν 80άρη σκληρό δίσκο και περίπου έναν χρόνο αργότερα κατόρθωσα ν' αποκτήσω έναν 386DX/40, τον οποίο θεωρώ ακόμη και σήμερα ως τον πιο σταθερό υπολογιστή που έχει περάσει από τα χέρια μου.

Το περιοδικό πια συνέχισε ακάθεκτο να παρουσιάζει τα καλύτερα προγράμματα που κυκλοφορούσαν, ενώ ταυτόχρονα παρουσίαζε κάθε νέο hardware προϊόν που έφθανε στην ελληνική αγορά. Αξίζει να δείτε κάποιο από τα τεύχη της εποχής εκείνης.

Το τεύχος 38... φώναζε: Το DOS 6.0 είναι εδώ! Αχ, πού είναι αυτές οι ωραίες εποχές! Τώρα πια κανείς δεν ασχολείται μαζί του...

Στο τεύχος 40, Μάιος 1993, παρουσιάστηκε ο πρώτος Pentium. Από τότε μετράμε συνέχεια νέους επεξεργαστές και αφήνουμε πίσω οριστικά τον 486DX/100 της AMD, που είναι ο δεύτερος πιο στα-









Φωτογραφίες μιας εποχής του Editorial από το "αδελφό" περιοδικό Pixel. Ολο το team των βασικών συνεργατών του κατά τη διάρκεια μιας συνηθισμένης ημέρας. (Τα πυρά ήταν άσφαιρα δυστυχώς και ο Χ. Κυριακός επέζησε...)

Οι Αναμνήσεις ενός Adventurer



θερός επεξεργαστής που έχω δει.

Στο τεύχος 42 σημειώθηκε η πρώτη απώλεια: Ο Λεκόπουλος έφυγε από το περιοδικό για να πάει στο στρατό μετά το τεύχος 41 του Ιουνίου 1993 (τελευταίο που δούλευε).

Από το τεύχος 43, Σεπτέμβριος 1993, έως και το 62, Μάιος 1995, το περιοδικό κυκλοφορούσε διπλό, καθώς υπήρχαν στην ίδια συσκευασία το "PC Master" και το "PC Games". Είναι η τρίτη περίοδος του περιοδικού και ίσως η πιο δημιουργική από πάρα πολλές πλευρές. Θεωρώ το συγκεκριμένο εγχείρημα ως το πιο σωστό όσον αφορά στην κυκλοφορία PC περιοδικών και στενοχωρήθηκα πάρα πολύ όταν το περιοδικό ξανάγινε ενιαίο.

Στο τεύχος 52 σημειώθηκαν δύο πολύ σημαντικές αποχωρήσεις από τη συντακτική ομάδα του περιοδικού. Δύο από τα πιο παλιά και ιστορικά στελέχη του, οι Ηλίας Μανεσιώτης και Γιώργος Κυπαρίσσης, αποχωρούν ο μεν πρώτος για να ασχοληθεί αποκλειστικά με την Compulink ως υπεύθυνος του Web, ο δε δεύτερος προς άγνωστη κατεύθυνση. Σιγά σιγά η μαγιά των παλιών συντακτών χάνεται.

Η δεύτερη και η τρίτη περίοδος του περιοδικού (τεύχη 27-62) ήταν, κατά τη γνώμη μου, οι καλύτερες. Το "PC Master" ήταν το κατεξοχήν χομπίστικο περιοδικό που απευθυνόταν στους PC Home Users και το καλύτερο περιοδικό κομπιούτερ που έχω διαβάσει ποτέ. Κάθε χρήστης μπορούσε να βρει στα άρθρα του κάτι που τον ενδιέφερε. Ο τρόπος γραφής του περιοδικού ήταν μοναδικός. Οι συντάκτες εκείνης της εποχής είχαν κατορθώσει να δίνουν όχι γενικά και αόριστα reviews, αλλά αυτές τις πληροφορίες που χρειαζόταν ο χρήστης για τη λειτουργία κάθε προγράμματος που παρουσίαζαν. Οι παρουσιάσεις του "Δουλέψτε με το ..." έχουν αφήσει εποχή. Η μεγάλη διαφορά ήταν ότι τότε οι συντάκτες ήταν πάνω απ' όλα φανατικοί users και γνώριζαν πολύ καλά τα θέματα που παρουσίαζαν. Ηταν οι εποχές που οι περισσότεροι ήταν ακόμη ερασιτέχνες, με τη θετική έννοια του όρου. Ολοι φιλικοί, χαμογελαστοί και ευχάριστοι. Οι απρόσωπες εποχές δεν είχαν έρθει ακόμη.

Η ζωή, όμως, συνεχίζεται και έτσι στο τεύχος 50 (Απρίλιος 1994) μπήκε η δισκέτα 3,5", χωρητικότητας 720KB.

Με το τεύχος 63 το περιοδικό πέρασε στην τέταρτη φάση της κυκλοφορίας του. Κυκλοφορούσε πλέον με τη λεγόμενη "ράχη" και με βοηθό αρχισυντάκτη τον Μιχάλη Ατάλιαλη.

Στο τεύχος 65 (Σεπτέμβριος 1995) περιλαμβανόταν η δισκέτα 3,5", χωρητικότητας 1,44MB, και παρουσιάστηκαν τα περίφημα Windows 95. Η εποχή της αθωότητας των υπολογιστών είχε τελειώσει οριστικά. Το περιοδικό άλλαζε σιγά σιγά χαρακτήρα και μετατρεπόταν όλο και περισσότερο σ' ένα multimedia ως προς τη γενική θεματολογία περιοδικό, ενώ τα games αποκτούσαν όλο και μεγαλύτερο βάρος στην ύλη του.

Στο τεύχος 68, Δεκέμβριος 1995, σημειώθηκαν δύο μεγάλες αλλαγές. Το περιοδικό θα κυκλοφορούσε πλέον με συνοδευτικό CD-ROM (!), ενώ ως αρχισυντάκτης αναλάμβανε πλέον ο Μιχάλης Ατάλιαλης. Ο Γιάννης Πατρίκος ανέλαβε αρχισυ-

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES ΚΑΙ RPGs

Οχι, δεν πρόκειται να δημοσιεύσω μία λίστα με όλα τα παιχνίδια που έχουμε παρουσιάσει, αν και νομίζω ότι κάτι τέτοιο θ' άξιζε. Θέλω, απλώς, ν' αναφερθώ στα παιχνίδια που νομίζω ότι ξεχωρίζουν. Κατ' αρχάς, να διευκρινίσω ότι από παλιά διαφωνώ με τη βαθμολογία στα reviews, αφού, κατά τη γνώμη μου, καταστρέφει την παρουσίαση. Για διάφορους λόγους δεν μπορώ να βάζω χαμηλές βαθμολογίες. Δεν μου πάει, δεν είναι του χαρακτήρα μου. Δεν μπορείς να βάζεις ένα 5 ή 6 στον κόπο τόσων ανθρώπων. Ασε που από πλευράς γραφικών και ήχου τα περισσότερα παιχνίδια ξεπερνούν το 90%, όσο χάλια και αν είναι η δράση τους. Τι βαθμολογούμε, τελικά; Εγώ, πάντως, τελείως βαθμολογώ το πόσο καλά ένιωσα παίζοντας ένα παιχνίδι. Είμαι ΚΑΤΕΞΟΧΗΝ GAMER. Μου αρέσει να παίζω παιχνίδια, με διασκεδάζουν, με αποσπούν από τη μίζερη πραγματικότητα που βιώνω σχεδόν καθημερινά. Μόνο όταν λείπω σε κάποιο ταξίδι δεν σκέφτομαι καθόλου τους υπολογιστές και τα παιχνίδια. Δηλαδή μόνο έναν μήνα τον χρόνο. Καλά δεν είναι;

Εχω ξεχωρίσει τα παιχνίδια σε τρεις κατηγορίες: σ' αυτά που βάζω Α (δηλαδή άνω του 90%), σ' αυτά που βάζω Α+ (δηλαδή άνω του 95%) και σ' εκείνα που βάζω Α++, τα οποία θεωρώ αριστουργήματα. Αυτή η κατηγοριοποίηση έγκειται στο να ξεχωρίσω ποια παιχνίδια απ' όσα έχουμε παρουσιάσει πιστεύω ότι πρέπει να υπάρχουν στη βιβλιοθήκη κάθε φίλου των adventures ή των RPGs.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

- Police Quest 2 (A)
- Space Quest 3 (A)
- King's Quest 4 (A)
- Manhunter 2 San Fransisco (A+)
- Hero's Quest (A+)
- Colonel's Bequest (A+)
- Guild of Thieves (A)
- Knight Orc (A)
- Zak Mc Kracken (A)
- Loom (A++)
- Mystery of the Monkey Island (A+)
- Monkey Island 2 (A++)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis (A++)
- Darkseed (A++)
- Legend of Kyrandia (A++)
- Cruise for a Corpse (A++)
- The Lost Files of Sherlock Holmes (A)
- Spellcasting 2001 (A)
- Lure of the Temptress (A)
- Gateway (A)
- Rex Nebular (A+)
- Freddy Pharkas (A+)
- Eric the Unready (A+)
- The 7th Guest (A)
- Ultima 7 (A+)
- Lands of Lore: The Throne of Chaos (A+)
- Shadow of the Comet (A+)
- Maniac Mansion 2 (A+)
- Betrayal at Krondor (A)
- Ultima Underworld 2 (A++)
- Alone in the Dark (A+)
- Gateway 2 (A+)
- Return to Zork (A)
- Clouds of Xeen (A)
- Gabriel Knight (A+)
- Companions of Xanth (A)
- Gabriel Knight (CD version) (A++)
- Shadow Caster (A)
- Kyrandia 2 (A)
- Sam & Max Hit The Road (A)
- Crusaders of the Dark Savant (A)
- Simon the Sorcerer (A)
- Dragonsphere (A)



ντάκτης σε μία σειρά άλλων περιοδικών που εξέδιδε η Compupress, αφού πρόκειται για τον άνθρωπο των επικίνδυνων αποστολών.

Ο Μιχάλης Ατάλιαλης αποχώρησε τον Ιούνιο του 1996 και από το τεύχος 75, Ιούλιος-Αύγουστος 1996, ανέλαβε πάλι την αρχισυνταξία ο Γιάννης Πατρίκος με βοηθό τον Ιορδάνη Ασλανίδη.

Στο τεύχος 81 (Φεβρουάριος 1997), ύστερα από δική μου πρόταση στον Γιάννη Πατρίκο, βοηθός αρχισυντάκτη έγινε ο Βαγγέλης Κράτσας. Εκείνη την εποχή με τον Βαγγέλη ήμαστε σχεδόν κολλητοί. Ως αρχισυντάκτης του περιοδικού ανέλαβε από το τεύχος 91 και έπειτα (Ιανουάριος του 1998).

Από τότε έχουν σημειωθεί αρκετές αλλαγές στη συντακτική ομάδα του περιοδικού. Αξιόλογα παιδιά έχουν έρθει και, για τον ένα ή τον άλλο λόγο, έχουν αποχωρήσει. Το περιοδικό εξακολουθεί να βγαίνει με πολύ μεράκι, αλλά θεωρώ ότι πρέπει να αναζητήσει μία νέα ισορροπία στην ύλη του. Αν περνούσε από το χέρι μου, θα το κυκλοφορούσα πάλι ως δύο τεύχη, όπως γινόταν στα 43-62. Φυσικά, χρειάζεται πολλή συζήτηση για το τι ενδιαφέρει έναν απλό home user το 2002-3. Εξακολουθώ, πάντως, να πιστεύω ότι το περιοδικό πρέπει πάνω απ' όλα να απευθύνεται στους home users.

Νιώθω λίγο σαν άνθρωπος του Νεάντερνταλ. Βλέπετε, μόνο εγώ έχω επιζήσει όλης αυτής της ιστορικής διαδρομής του περιοδικού. Οπως σε κάθε σχέση, υπήρξαν όλα αυτά τα χρόνια πολλά Ups και Downs στη σχέση μου με το περιοδικό και τους ανθρώπους που δούλευαν σ' αυτό.

Από τους αρχισυντάκτες ξεχωρίζω δύο, για διαφορετικούς λόγους τον καθένα. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, τονίζω ότι για τον Βαγγέλη δεν μπορώ να κάνω κανένα σχόλιο, μια και είναι εν ενεργεία αρχισυντάκτης. Ο Χρήστος Κυριακός ήξερε να παίρνει μ' έναν μοναδικό τρόπο το μάξιμουμ από κάθε συνεργάτη του, γι' αυτό θεωρώ την αποχώρησή του σημαντική απώλεια για το περιοδικό. Δεν ξέρω πώς τα κατάφερνε, αλλά δεν άργησα ούτε μία φορά ένα άρθρο! Ολους τους άλλους τους έχω τρελάνει, περισσότερο απ' όλους τον Βαγγέλη, φυσικά. Ο Γιάννης Πατρίκος ήταν αναμφίβολα ο πιο δημιουργικός. Ισως γιατί ήταν ο πιο PC-άς απ' όλους, ίσως γιατί ήξερε πολλά και αγαπούσε πολύ αυτό που έκανε, ίσως γιατί πάνω απ' όλα είναι ένα παιδί μάλαμα, με πάρα πολλές γνώσεις. Δυστυχώς, όμως, απέκτησε τελευταία ένα εξωγήινο παιδί και κάτι δεν πάει καλά. Ασε που είναι κορίτσι και τον τραβάει από το βρακί της...

Και με τους τρεις αρχισυντάκτες που προανέφερα ήμουν φίλος. Πιο πολύ, όμως, με τον Βαγγέλη. Μεγάλη ιδιομορφία του περιοδικού ήταν ότι όλα αυτά τα χρόνια η βασική ομάδα του ήταν φανατικοί adventurάδες. Ο Γιάννης Πατρίκος είναι καθαρόαιμος adventurάς και δεν θέλει καθόλου action κομμά-

- Ultima 8 (A)
- Myst (A++)
- Lands of Lore (CD version) (A++)
- Alone in the Dark 2 (A)
- Beneath a Steel Sky (A)
- Return to Ringworld (A)
- Dark Sun 2 (A)
- Death Gate (A)
- Superhero League of Hoboken (A+)
- Dragon Lore (A)
- Star Trail (A)
- Lost Eden (A)
- Disc World (A)
- System Shock (A++)
- Bioforge (A+)
- Full Throttle (A)
- Journey Man Project (A)
- Prisoner of Ice (A)
- Phantasmagoria (A)
- Dungeon Master 2 (A)
- Journey Man Project 2: Buried in Time (A+)
- Stonekeep (A+)
- The Riddle of Master Lu (A+)
- Simon the Sorcerer 2 (A)
- The Dig (A+)
- Critical Mission (A)
- Shannara (A)
- Anvil of Dawn (A+)
- Shivers (A+)
- Gabriel Knight 2 (A+)
- Ripper (A++)
- Zork Nemesis (A)
- Time Gate (A)
- Torin's Passage (A)
- The Pandora Directive (A++)
- I Have No Mouth and I Must Scream (A)
- Normality (A)
- Daggerfall (A)
- Broken Sword (A+)
- Rama (A+)
- The Lost Files of Sherlock Holmes (A)
- Timelapse (A+)
- Toonstruck (A)
- Discworld 2 (A+)
- Diablo (A++)
- Obsidian (A+)
- Atlantis (A)
- The Last Express (A+)
- Shadows over Riva (A)
- Noir (A)
- Betrayal in Antara (A)
- Arc of Time (A)
- Riven (A+++) Το καλύτερο όλων
- The Curse of Monkey Island (A)
- Fallout (A)
- Zork Grand Inquisitor (A)
- Blade Runner (A)
- Ultima Online (A++)
- Journeyman Project 3: Legacy of Time (A)
- Temujin (A)
- Might & Magic 6 (A++)
- Sanitarium (A)
- Neverhood (A)
- Spacebar (A)
- Fallout 2 (A+)
- Baldur's Gate (A++)
- Celtica (A)
- Dark Side of the Moon (A)
- Morpheus (A)
- Amerzone (A)
- Reah (A)
- Discworld Noir (A)
- Cydonia (A)
- System Shock 2 (A+)
- Dracula (A)
- Myst-Special Edition (A++)
- Planescape Torment (A++)
- Ultima 9 (A++)
- The Longest Journey (A++)
- Anachronox (A)
- Baldur's Gate 2 (A++)
- Alfred Hitchcock: The Final Cut (A)
- Icewind Dale (A)
- King's Quest 1: Quest for the Crown
- VGA - REMAKE (A)
- Might & Magic: Millennium Edition (A+)
- Myst 3: Exile (A+)
- Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor (A)
- realMyst (A+)
- Riddle of the Sphinx (A++)
- Schizm (A++)

Οσοι μου ζητούν να ξεχωρίσω 5 adventures τους προτείνω τα: Riven, Myst, The Pandora Directive, Ripper και το Gabriel Knight 1 (CD).

Σε ό,τι αφορά τα 5 RPGs που ξεχωρίζω, αυτά είναι τα: Ultima Underworld 1 ή 2, Land of Lore 1, Might & Magic 6, Ultima 9 και Baldur's Gate 2.

Οσοι θέλουν λίγη περισσότερη δράση και ατέλειωτο κόλλημα... η πρότασή μου είναι μία: Diablo 1.

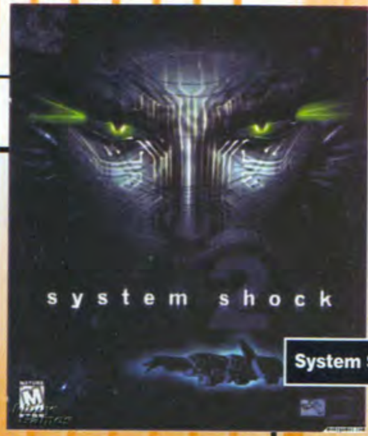
Αν μιλάμε για ένα μόνο παιχνίδι, τότε υπάρχει το θεϊκό System Shock 1. Γιατί; Μα περιέχει τον πιο "cult" χαρακτήρα των computer games, τον (εγώ επιμένω στο τον και όχι την) Shodan. Αντε, έχει και την καλύτερη ανάπτυξη και παρουσίαση του λεγόμενου σεναριακού background και παίζεται ως adventure και ως action (με πολύ πιστολίδι)-adventure game.

Τέλος, αν θέλετε να νιώσετε τι σημαίνει εισαγωγή σ' ένα παιχνίδι και πώς από μόνη της μπορεί να δημιουργήσει μία τελείως ανεπανάληπτη εμπειρία, ξεχωρίζω τρία αντιπροσωπευτικά δείγματα του είδους, τα: The 7th Guest, Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2) και Rex Nebular. Δείτε τα και τα ξαναλέμε.

Οι Αναμνήσεις ενός Adventurer



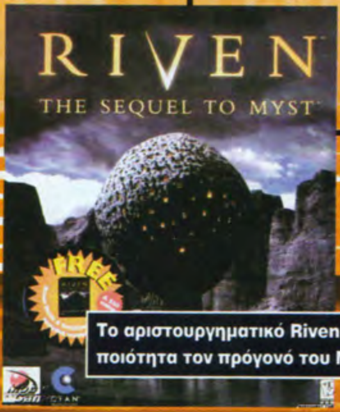
Το δεύτερο Monkey Island της LucasArts, ίσως το διασκεδαστικότερο όλων.



System Shock και Shodan.



Το Ultima 9, τελευταίο της κορυφαίας RPG σειράς.



Το αριστουργηματικό Riven ξεπέρασε σε ποιότητα τον πρόγονό του Myst.



Το review του Pawn της Magnetic Scrolls υπήρξε το πρώτο που έγραψα για το περιοδικό "Pixel".

τια μέσα σ' ένα adventure. Ψάξτε να διαβάσετε οπωσδήποτε τη λύση που έχει γράψει για το Ween. Είναι ενδεικτική του χαρακτήρα και του χιούμορ του. Δεν πρόκειται να ξεχάσω ποτέ ότι τέλειωσα το πρώτο Myst στο σπίτι του στο Παγκράτι και το βράδυ κοιμήθηκα αποκαμωμένος στον καναπέ του. Βλέπετε, έπρεπε να γράψω οπωσδήποτε το review του παιχνιδιού και στον δικό μου υπολογιστή το Myst δεν έτρεχε, επειδή δεν είχα βάλει ακόμη Windows 95 ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων.

Ο Βαγγέλης ξεκίνησε, επίσης, από φανατικός text adventurάς, έτσι εξάλλου γνωριστήκαμε, αλλά σιγά σιγά άρχιζε ν' αλληθωρίζει. Κάτι strategy από δω, κάτι κάρτες Magic από κει, μετά ήρθαν τα X-Files και τον αποτέλειωσαν. Οι πληροφορίες λένε ότι τώρα πια ασχολείται με το Διάστημα και ψάχνει... και όλο ψάχνει...

Αναπολώ το κλίμα της πρώτης και της δεύτερης περιόδου του περιοδικού, τότε που στα γραφεία γινόταν χαμός. Από τους παλιούς συνεργάτες ο μεν Κυριακός δουλεύει ως πωλητής στη FORTHnet, αν δεν κάνω λάθος, και ο Λεκόπουλος είναι αρχισυντάκτης στο περιοδικό ΜΟΤΟ και είναι ευτυχισμένος αφού πάντοτε τον ξετρέλαιναν οι μοτοσυκλέτες. Ο Κυπαρίσσης δουλεύει σε κάποιο περιοδικό και είναι στέλεχος της ομάδας της Αννας Παναγιωταρέα στην τηλεόραση, αφού εδώ και κάμποσα χρόνια εμφανίζεται συνέχεια στις εκπομπές της ως υπεύθυνος των θεμάτων Internet. Ο Ηλίας Μανεσιώτης τώρα πια δουλεύει ως υπεύθυνος του Internet στον Αντένα, ενώ ο Ρηγόπουλος ως προγραμματιστής σε μία εταιρεία, η οποία μάλιστα είχε αναλάβει ένα μέρος του λογισμικού του αεροδρομίου. Σίγουρα ξεχνώ αρκετούς, ας με συγχωρέσουν, όπως ο Απόλλωνας Κουτλίδης, επίσης παλιό στέλεχος του περιοδικού, με τον οποίο κάναμε ατέλειωτες πλάκες, ή το παλικάρι που παρουσίαζε ανάμεσα στ' άλλα και τα RPGs στο "Pixel", τον Βασίλη, αν θυμάμαι καλά το όνομά του, με τον οποίο κάναμε παρέα και ανταλλάσσαμε εμπειρίες από τα 3 Bard Tales RPGs και το αλησμόνητο Dungeon Master. Δυστυχώς, νιώθω πλέον μόνος. Ισως να φταίω και εγώ που έχω κλειστεί τώρα πια στο καβούκι μου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ξαναδιαβάζοντας το κείμενο, έχω την αίσθηση ότι έπεσε αρκετή θλίψη, αλλά οι αναμνήσεις μου είναι πολλές και έντονες. Αναπολώ εκείνες τις εποχές όσο λίγα πράγματα στη ζωή μου. Ετσι είμαι εγώ. Δένομαι πολύ με ανθρώπους και καταστάσεις. Τα χρόνια μου στο "Pixel" και το "PC Master" αποτελούν μία αξέχαστη εμπειρία... Οι εποχές, όμως, είναι διαφορετικές. Βλέποντας προς τα πίσω, αν και έχουν περάσει μόνο 13-14 χρόνια, όλα πια είναι αλλιώτικα. Οι ρυθμοί της ζωής μας, οι απαιτήσεις μας, ακόμη και οι υπολογιστές... όλα μοιάζουν να κινούνται σε "διαστημικές" ταχύτητες... Ετσι, σιγά σιγά αλλάζουμε και εμείς. Θέλω να πιστεύω, πάντως, ότι όλοι στο περιοδικό θα συνεχίσουμε να κάνουμε τη δουλειά μας με το ίδιο μεράκι. Εγώ, πάντως, θα συνεχίσω ακάθεκτος να ασχολούμαι με τα αγαπημένα μου adventures και τα RPGs. Προς το παρόν, περιμένω και ελπίζω κάποια στιγμή να δω το On-line Adventure World των αδελφών Rand και Robyn Miller, ένα καινούριο adventure με τον ανεπανάληπτο Tex Murphy, και το φρέσκο Space Quest της άλλοτε βασίλισσας Sierra. Θα μου πείτε, καλά εσύ ονειρεύεσαι πολύ. Καλά, καλά, μη φωνάζετε, δεν πετάω μόνο στα σύννεφα, περιμένω και τα RPGs Neverwinter Nights, The Elder Scrolls 3: Morrowind, το καινούριο Might & Magic και, τέλος, το Wizardry 8. Ολα ξεχωριστά RPGs που αδημονώ να παίξω!

PC

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

150 ΤΕΥΧΗ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PCmaster

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1989 - ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2002

Επί δώδεκα χρόνια και επτά μήνες το "PC Master" ακολουθεί πιστά το σφυγμό των PC users και των PC gamers... μεγαλώνοντας μαζί τους. Γιορτάζοντας τα 150 τεύχη του, το "PC Master" σε συνεργασία με εταιρείες της ελληνικής αγοράς πληροφορικής διοργανώνει έναν μεγάλο διαγωνισμό με πολλά και πλούσια δώρα. Πάρτε, λοιπόν, μέρος στον επετειακό διαγωνισμό του αγαπημένου σας περιοδικού και γιορτάστε κι εσείς μαζί μας.

Καλή επιτυχία & χρόνια μας πολλά!!!



231 Μοναδικά δώρα



1 PC TurboX
μία προσφορά του
πλαισιο



3 Gamepads & 3 Joysticks Logitech
μία προσφορά της
IDEAL ELECTRONICS



2 ρολόγια CASIO
μία προσφορά της ΕΛΜΗ Α.Ε.



50 t-shirts PC Master
μία προσφορά του
PCmaster



3 παιχνίδια "The 4th Coming"
μία προσφορά της
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.



12 τίτλους ταινιών DVD
μία προσφορά του
DVD Cool

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: 1. Ο τίτλος του διαγωνισμού είναι "SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ, 150 ΤΕΥΧΗ" και δημοσιεύεται στο τεύχος Απριλίου 2002 του περιοδικού "PC Master". 2. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτή θα γίνεται μόνο η παρούσα πρωτότυπη σελίδα) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού στις 17 Μαΐου 2002, από την οποία θα αναδειχθούν 231 νικητές. 3. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. 4. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 30ή Απριλίου 2002 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. 5. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο περιοδικό "PC Master" στο τεύχος Ιουνίου 2002 ή/και στο site του περιοδικού, στη διεύθυνση www.pcmaster.gr. 6. Η παραλαβή του δώρου μπορεί να γίνει από τα γραφεία του περιοδικού έως τις 6 Σεπτεμβρίου 2002. 7. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. 8. Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι των COMPUPRESS A.E., ΕΛΜΗ Α.Ε., PRIVATE CINEMA A.E., ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTER AEE, BSI A.E., ΝΤΕΣΠΕΚ ΠΟΛΥΜΕΣΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ Α.Ε., ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΒΕΕ και COMPULINK NETWORK A.E., καθώς και οι α' και β' βαθμού συγγενείς τους. 9. Η συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτόν σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων συμμετοχής.

Μόνο για εσάς!



150 συνδέσεις internet e-free surf

μία προσφορά της compulink network www.compulink.gr

1 εξωτερικό CD-R/W &
1 mini CD/MP3 player Freecom

μία προσφορά της BSI



3 Joysticks &
2 Gamepads Saitek

μία προσφορά της Multimedia Systems



Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις και κερδίστε!

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Το "PC Master" είχε γίνει δεκαπενθήμερο:

- α. Το 1990 ❑
- β. Το 1995 ❑
- γ. Το 2000 ❑

2. Πότε κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του "PC Master";

- α. Τον Σεπτέμβριο του 1989 ❑
- β. Τον Νοέμβριο του 1989 ❑
- γ. Τον Δεκέμβριο του 1989 ❑

3. Μεταφρασμένα σε έτη ζωής, τα 150 τεύχη του "PC Master" αντιστοιχούν σε:

- α. 8 χρόνια και 7 μήνες ❑
- β. 10 χρόνια και 7 μήνες ❑
- γ. 12 χρόνια και 7 μήνες ❑

Απαντήστε και στις 3 ερωτήσεις του διαγωνισμού, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τη σελίδα αυτή στη διεύθυνση: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Για το περιοδικό 'PC Master', 'SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ 150 ΤΕΥΧΗ'".

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Όνομα .... Επώνυμο .... Ηλικία ....

Διεύθυνση .... Τ.Κ. .... Πόλη ....

Τηλέφωνο .... E-mail ....

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Warcraft III Beta



Εως τώρα, βαρκούλες στα μαγικά μονοπάτια του ωκεανού που άνοιξε η Blizzard, είχαμε μόνο εικόνες και τη φαντασία μας. Σήμερα η εταιρεία αποφάσισε να μας εξοπλίσει με καγιάκ! Τι λέτε, πάμε για rafting στους καταρράκτες του Warcraft III;

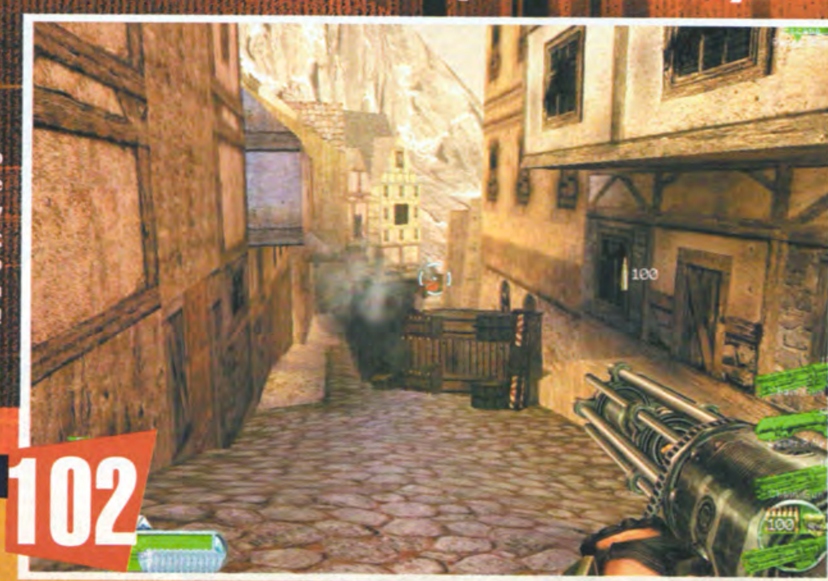
Etherlords



Ο κόσμος των Αιθέρων δεν είναι ο παραμυθένιος τόπος που ξέρατε. Εκεί ζουν τα αιώνια πλάσματα του Σύμπαντος. Μόνο όσοι είναι άξιοι και γενναίοι αποκτούν το δικαίωμα να τα κοιτάξουν στα μάτια... Καραδήμα, εσύ από πού κι ως πού;

Command & Conquer: Renegade

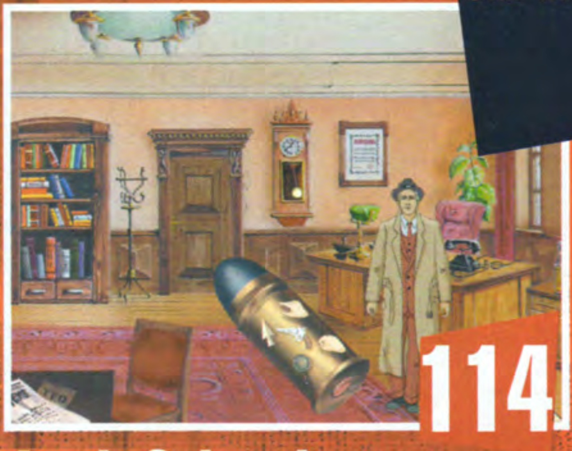
Και εκεί που όλοι τσακώνονταν για το ποιος θα κάνει review το Renegade (Κόντης, Τουλιάς, Παπασπύρου είχαν βγάλει μαχαίρια), πετάγεται ο Κυριακός και πολύ δημοκρατικά τους πήρε το πρώτο Command & Conquer Action Game από τα χέρια!



Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Game Preview		
Warcraft III Beta	96	
Strategy		
Etherlords	108	95%
Poseidon: Master of Atlantis	122	86%
The War Engine	134	9%
Action		
Command & Conquer: Renegade	102	89%
Adventure		
Jack Orlando	114	89%
Versailles 2	130	93%
RPG		
Dark Age of Camelot	126	93%
Simulation		
Star Wars: StarFighter	118	92%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310



Jack Orlando

Ενα adventure το οποίο, σύμφωνα με τον Ανδρέα, φέρνει στην επιφάνεια αναμνήσεις από τη χρυσή εποχή του είδους. Καλό σενάριο, μία σειρά από πολύ καλοδουλεμένους χαρακτήρες, ενδιαφέρουσα δράση και ένα συναρπαστικό φινάλε συνθέτουν ένα προσεγμένο detective adventure.



Versailles 2

Ενα παιχνίδι περιπέτειας στα ανάκτορα του βασιλιά της Γαλλίας, την εποχή της Αναγέννησης. Ελπίζω ο σκοπός του παιχνιδιού να μην είναι να πείσετε το Λουδοβίκο να πλυθεί! Αυτό θα ήταν ακατόρθωτο!



Dark Age of Camelot

Στο μυθικό βασίλειο του Αρθούρου εκτυλίσσεται ένα μοναδικό on-line RPG. Πολεμιστές απ' όλο τον κόσμο διασταυρώνουν τα ξίφη τους και ξεχύνονται σ' έναν πόλεμο που μοιάζει να κρατά αιώνες!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: BLIZZARD

Game Preview

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

WARCRAFT III BETA
REIGN OF CHAOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΘΑ ΚΑΘΟΡΙΣΤΟΥΝ ΟΤΑΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΤΟ BETA TESTING

Η ώρα της αλήθειας

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ



του Βαγγέλη Κράτσα Vantor, the Sledgehammer

Πώς περνάει, λοιπόν, ο καιρός... Εξι ολόκληρα χρόνια ήρθαν κι έφυγαν από το σωτήριον έτος 1996, όταν το Warcraft 2 έκλεβε τις καρδιές όλων, εγκαινιάζοντας ουσιαστικά μια νέα εποχή στο gaming, ιδιαίτερα δε το on-line. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τις ομηρικές μάχες στο GameNet; Ο καημένος ο Kali server είχε αναστενάξει από τις ιαχές των Humans και των Orcs που αλληλοσφάζονταν στο πεδίο της μάχης...
Εως εδώ, όμως, με τις αναμνήσεις. Ηρθε πλέον η ώρα για τη νέα πραγματικότητα, που ακούει στο όνομα Warcraft 3: Reign of Chaos!

Ο τρόπος με τον οποίο διέρρεαν σιγά σιγά οι πληροφορίες για το Warcraft 3, από την ανακοίνωσή του εδώ και κάτι... χρονάκια μέχρι σήμερα, είναι τυπικός μιας νοοτροπίας ακραία "βασανιστικού" marketing. Κρατώντας τους gamers διαρκώς σε αγωνία και πετώντας τους πού και πού κανένα μεζέ για δόλωμα, η Blizzard κράτησε με νύχια και με δόντια στην επικαιρότητα έναν τίτλο για τον οποίο ελάχιστα μη αντικρουόμενα μεταξύ τους στοιχεία γνωρίζαμε. Με τα πρώτα trailers πήραμε όλοι μια γεύση για το τι μας περιμένει, όμως, η Beta disk που κατέφθασε πριν από μερικές εβδομάδες και στα γραφεία μας, ήταν η μόνη αρμόδια για να μας δείξει τι επιτέλους θα έβλεπαν τα μάτια μας και θα άκουγαν τα αυτιά μας στο Warcraft 3. Είδαμε κι ακούσαμε, λοιπόν, οπότε καιρός να σας τα μαρτυρήσουμε κιόλας...

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ WARCRAFT 3

Επειδή πολλοί από εσάς θα αναρωτιέστε, ας ξεκινήσουμε εξετάζοντας τι, τελικά, πρέπει να περιμένει κανείς και τι όχι από το Warcraft 3.

1. Το Warcraft 3 δεν είναι κάτι πρωτοποριακό. Δεν θα αλλάξει τη ζωή σας, όπως ο προκάτοχός του, ούτε θα σας φανεί εξαιρετικά διαφορετικό από το Warcraft 2. Όσοι έχετε ξενυχτήσει ατέλειωτες φορές παίζοντας Warcraft 2, θα βρείτε εδώ ένα γνώριμο παιχνίδι. Οι νεωτερισμοί που ενσωμάτωνε το Starcraft ήταν απείρως μεγαλύτεροι από αυτούς που θα βρείτε στο Warcraft 3, σε σύγκριση πάντοτε με τον αμέσως προηγούμενο τίτλο της σειράς.

2. Οι αλλαγές που έγιναν δεν δικαιολογούν σε καμία περίπτωση την τόση καθυστέρηση. Ναι, έχουμε δύο καινούριες φυλές. Βεβαίως, υπάρχουν heroes, neutral buildings και special items. Δεν αμφιβάλλει κανείς πως η Blizzard κατασκεύασε μια ολοκαίνουρια 3D engine που προσφέρει επιπλέον ρεαλισμό (και high resolution modes) στο παιχνίδι. Ωστόσο, η συνολική εντύπωση είναι πως επιθυμία της εταιρείας δεν υπήρξε, τελικά, να φτιάξει μια καινούρια γενιά Warcraft games ουσιαστικά διαφοροποιημένη από τα προηγούμενα, αλλά να ρετουσάρει την ήδη επιτυχημένη συνταγή προσθέτοντας νέα στοιχεία, προκειμένου να μπορέσει να λανσάρει στην αγορά ένα "Warcraft του 21ου αιώνα". Θα ήμασταν, βέβαια,

Το gameplay είναι ήδη από την Beta στρωτό και όμορφο, οι μάχες στο Battle.net επικές, γραφικά δεν θα βρείτε καλύτερα σε παιχνίδι του είδους. Τι άλλο θέλετε;

Θετικά

- Εξαιρετικό gameplay με την ισορροπία ανάμεσα στις φυλές να βελτιώνεται συνεχώς με κάθε νέο patch της Beta
- 3D γραφικά με έξι διαφορετικές θέσεις της κάμερας
- Μοναδική ατμόσφαιρα
- Φοβερές ατάκες από τα units
- Προσθήκη RPG στοιχείων
- 2 νέες φυλές επιπλέον

Αρνητικά

- Πολλές επιρροές από Starcraft
- Όσοι έπαιζαν για χρόνια το Warcraft 2 δεν θα βρουν κάτι το φοβερά διαφορετικό
- Το upkeep σταματά στο 90
- Λίγες multiplayer πίστες

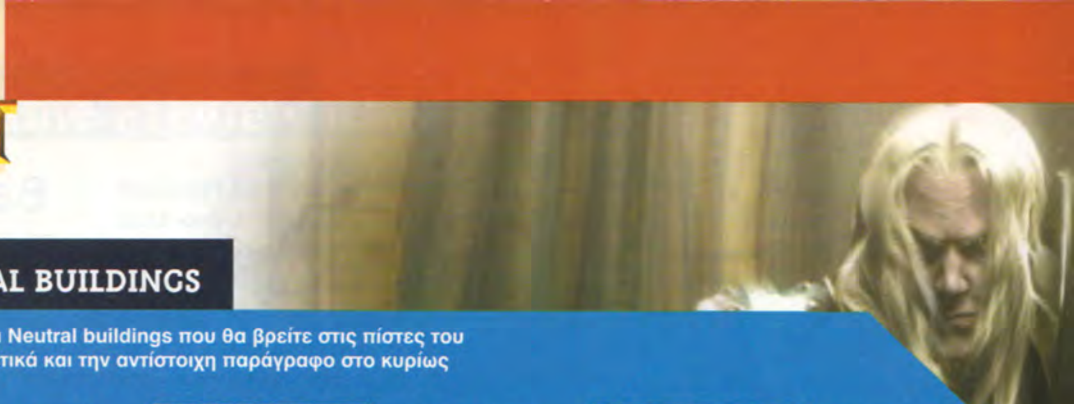


Το σκοτεινό αντικείμενο του πόθου. Σε περίπου δύο μήνες αναμένεται να βρίσκεται σ' όλα τα καλά καταστήματα.





Η ίδια σκηνή σε δύο διαφορετικά επίπεδα zoom.



NEUTRAL BUILDINGS

Ας δούμε ορισμένα από τα Neutral buildings που θα βρείτε στις πίστες του Warcraft 3. Διαβάστε σχετικά και την αντίστοιχη παράγραφο στο κυρίως κείμενο.

Goblin Laboratory



Με αυτό οι Ηρωές σας μπορούν να αποκαλύπτουν μεγάλες μακρινές περιοχές του χάρτη και να αποκτούν Goblin Sappers (εκρηκτικά) και Goblin Zeppelins (εναέρια μεταφορικά μέσα).

Goblin Merchant



Εδώ μπορείτε να αγοράσετε διάφορα χρήσιμα items. Items πουλάνε επίσης τα Marketplaces.

Mercenary Camp



Οι Ηρωές σας θα αγοράσουν από εδώ Neutral units που θα τους ακολουθούν και θα τους βοηθούν στις μάχες.



Το αρχικό μενού της Warcraft 3 beta.



Tree of Life και Priestess of the Moon των NightElves σε κοντινό πλάνο.

υπερβολικοί αν μιλούσαμε για ξαναζεσταμένη σούπα, αλλά, έξι χρόνια μετά, περιμέναμε τουλάχιστον μια εξωτική σπεσιαλιτέ.

3. To Warcraft 3 είναι πώρωση. Αφού σας προετοιμάσαμε για το τι ΔΕΝ θα πρέπει να αναμένετε, ώρα να σας πούμε και τι ΕΙΝΑΙ όντως το παιχνίδι. Ε, με λίγες και καθαρές κουβέντες, δεν θα ξεκολλάτε από την οθόνη. Το gameplay είναι ήδη από την Beta στρωτό και όμορφο, οι μάχες στο Battle.net επικές, γραφικά δεν θα βρείτε καλύτερα σε παιχνίδι του είδους, τι άλλο θέλετε; Φυσικά, για τις single player campaigns θα πρέπει να περιμένουμε την κανονική έκδοση του Warcraft 3, αφού η Beta επιτρέπει μόνο on-line gaming στους servers του Battle.net (ή "αναγνωριστικό" single στις πίστες του multi με το crack που κυκλοφορεί), δεν αμφιβάλλω πάντως πως θα είναι προσεγμένες και καλά ελεγμένες. Ηδη η Beta κάνει πολύ καλά τη δουλειά της, καθώς κυκλοφορούν συνεχώς νέα patches λύνοντας τα όποια προβλήματα παρατηρούν οι testers και εξισορροπώντας ακόμα περισσότερο buildings, units και spells. Αυτός είναι και ο λόγος που δεν θα βαθμολογήσουμε ακόμα το παιχνίδι, μια και βασικά στοιχεία του gameplay βελτιώνονται από μέρα σε μέρα, οπότε δεν έχει νόημα να κρίνουμε με τη στενή σκοπιά μιας βαθμολογίας κάτι που έτσι κι αλλιώς βρίσκεται σε εξέλιξη. Ελπίζω, πάντως, να κάνουν κάτι και με το upkeep, που για μένα αποτελεί ένα από τα σφάλματα της Beta - φτάνει μόνο μέχρι το 90 και στη συνέχεια δεν αυξάνει όσες φάρμες κι αν προσθέσεις, οπότε από κάποιο σημείο και μετά πρέπει να "ξεφορτώνεσαι" ορισμένες από τις μονάδες σου για να μπορέσεις να κατασκευάσεις καινούριες. Anyway, το πρώτο (και ίσως το μόνο) cheat που θα βάλω στο παιχνίδι θα είναι αυτό που θα καταργεί τον συγκεκριμένο περιορισμό, αν τον αφήσουν και στην τελική έκδοση...

ΤΑ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ηδη κάναμε μια πρώτη αναφορά στα νέα στοιχεία που ενσωματώνει το Warcraft 3. Ας τα δούμε ολίγον διεξοδικότερα:

1. Καινούρια engine γραφικών. Το Warcraft 3 είναι πλέον 3D, με λεπτομερέστατα γραφικά, multiple resolution modes και έξι διαφορετικά επίπεδα zoom! Μάλιστα δεν πρόκειται ακριβώς για zoom, αλλά για αλλαγή της γωνίας στην κάμερα: Υπάρχει η συνηθισμένη "κάτοψη", όμως, σκρολάροντας το mouse wheel, μπορείτε να φέρετε την κάμερα σε πιο μικρή γωνία με το έδαφος, μέχρι και σχεδόν παράλληλα προς αυτό (οπότε το gameplay θα είναι αρκετά αργό αν δεν διαθέτετε σύγχρονο μηχάνημα και θα βλέπετε ένα πολύ μικρότερο τμήμα του χώρου σε σχέση με την κάτοψη, ωστόσο η λεπτομέρεια των γραφικών θα ανέβει στα ύψη).

2. Δύο νέες φυλές - Undead και NightElves. Μην ανησυχείτε, Humans και Orcs περιλαμβάνονται επίσης, χωρίς μεγάλες αλλαγές από το προηγούμενο Warcraft στο gameplay τους. Οι NightElves διεκδικούν σίγουρα τον τίτλο της πιο cool φυλής, κάτι σαν τους Protoss του Starcraft, ενώ οι Undead είναι ακριβώς αυτό που υποδηλώνει η ονομασία τους: Ζωντανοί-νεκροί με buildings όπως Graveyard (μπρρρ!), Necropolis και Sacrificial Pit, καθώς και εξαιρετικά γρήγορο gameplay. Οι επιρροές από το Starcraft και

Ξέρετε ότι...

...Η Blizzard ανακοίνωσε πως θα κυκλοφορήσει, σε περιορισμένα αντίτυπα, και μια Collector's Edition του Warcraft 3 που θα περιέχει επιπλέον ένα Art book με σπάνιες και ακυκλοφόρητες εικόνες από τη δημιουργία των Warcraft games, ένα DVD με ΟΛΑ τα cutscenes του Warcraft 3 σε μορφή ταινίας και άλλα "καλούδια", ένα CD με το soundtrack του παιχνιδιού, τέσσερις αφίσες και ένα συλλεκτικό manual με αυτόγραφα απ' όλη τη δημιουργική ομάδα του Warcraft 3! Αυτές είναι συλλεκτικές εκδόσεις, όχι παίξε γέλασε...

Fan sites

- http://www.blizzard.com/war3/
- http://www.war3pub.net/
- http://irc.top.bg/list.html



Ancient of War: Δεν είναι unit αλλά building! Κι αν σας φαίνεται... ολοζώντανο, well, έχετε απόλυτο δίκιο...

Μια δεύτερη γνώμη

Είναι ακόμα πολύ νωρίς για να βγάλω ένα τελικό συμπέρασμα για το παιχνίδι. Δυστυχώς, η έλλειψη του single player αφήνει τους παίκτες ανεκπαίδευτους σε πολλά σημεία, γεγονός που δημιουργεί ανισότητες στο multiplayer παιχνίδι. Είναι, όμως, σίγουρο ότι μόλις το Warcraft III εμφανιστεί στην αγορά, θα γίνει ανάρπαστο και οι δικτυακές κοινότητες θα γεμίσουν από επίδοξους στρατηγούς, οι οποίοι θα είναι πολύ πιο αξιόμαχοι αλλά και περισσότεροι στον αριθμό απ' ό,τι σήμερα.

Χάρης Κλάδης



πιο συγκεκριμένα τους Zergs και τους Protoss είναι εμφανείς στις νέες φυλές. Για παράδειγμα, οι Acolytes των Undead δεν "χτίζουν" κτήρια, αλλά κάνουν επικλήσεις για την κατασκευή τους, με συνέπεια να μην παραμένουν απασχολημένοι κατά τη διάρκεια της κατασκευής αλλά να μπορούν να χρησιμοποιηθούν για άλλες δουλειές ενώ το κτήριο ετοιμάζεται μόνο του. Αντίθετα, οι αντίστοιχοι "εργάτες" των NightElves, τα Wisps, ενσωματώνονται τα ίδια μέσα στα κτήρια που φτιάχνουν, οπότε δεν μπορούν μετά να ξαναχρησιμοποιηθούν για τίποτα! Από την άλλη, τα κτήρια των NightElves διαθέτουν την εκπληκτική ιδιότητα του Uproot, που σημαίνει ότι όποτε χρειαστείτε τη βοήθειά τους, μπορούν να... περπατήσουν και να συμμετάσχουν και σε μάχες! Επίσης, οι NightElves μαζεύουν ταχύτατα χρυσάφι και ξυλεία (ναι, τα resources παραμένουν τα κλασικά, μαζί με το φαγητό), σε αντίθεση με τους Undead όπου οι Acolytes μαζεύουν μόνο χρυσάφι, αφού χρησιμοποιείται άλλη μονάδα (τα Ghouls, που αποτελούν και την αρχική πολεμική μονάδα τους) για τη συλλογή ξυλείας. Τα Wisps μπορούν μάλιστα να κάνουν και heal, ενώ υπάρχει επιπλέον και ειδικό κτήριο στους NightElves που ανασταίνει πεθαμένα units (Altar of Elders). Τέτοιο κτήριο διαθέτουν και οι Undead (Altar of Darkness), σε ό,τι αφορά όμως το healing, τα πράγματα είναι πιο περιορισμένα (τα Ghouls μπορούν να κάνουν heal στον εαυτό τους και μόνο, εφόσον καταβροχθίσουν το... κοντινότερο πτώμα και αφού πρώτα γίνει research στην Crypt το Cannibalize ability).

3. Heroes. Πρόκειται για μια ειδική κατηγορία μονάδων που διαθέτουν επιπλέον ανίσχυρες ικανότητες/spells, level advancement και δυνατότητα συλλογής/χρήσης special items. Οι ήρωες των Humans είναι

ΤΟ BATTLENET ΞΑΝΑΖΕΙ ΗΜΕΡΕΣ ΔΟΞΑΣ!

Η beta του Warcraft III δεν διαθέτει single player παιχνίδι και πέραν των τοπικών δικτυακών αναμετρήσεων που διεξήχθησαν τόσο στο περιοδικό όσο και στο δίκτυο του σπιτιού μου, η πραγματική διασκέδαση αλλά και πρόκληση είναι, φυσικά, το Batlle.net! Αλλωστε ποιος θα ήταν ιδανικότερος τόπος, απ' αυτόν όπου έχουν χυθεί εκατομμύρια γαλόνια ψηφιακού αίματος από γενιές παικτών, στο Warcraft II αλλά πολύ περισσότερο στο Starcraft!
Η πρώτη αίσθηση από την επίσκεψη στο Batlle.net είναι πως θα γίνει χαμός ανάλογος αυτού του Starcraft όσον αφορά στο Warcraft III. Οσον αφορά στις τακτικές, εδώ τα πράγματα είναι σχετικά προβλέψιμα, αφού η πλειονότητα των παικτών χρησιμοποιεί βασικές τακτικές και σχηματισμούς, που παραπέμπουν τόσο στο Starcraft όσο και σε άλλα παιχνίδια του είδους. Κλασικός συνδυασμός είναι αυτός των δύο ειδών ground units (ενός melee και ενός ranged) με ένα όπλο μαζικής καταστροφής (πολεμική μηχανή ή μαγικό unit που κάνει spells). Οπως ήταν φυσικό, οι περισσότεροι παίκτες παίζουν αναγνωριστικά, μια και πρώτα προσπαθούν να εξασφαλίσουν τη βάση τους και μετά να αναπτυχθούν. Δεν θα δείτε συχνά επιθέσεις rush στα 30 δευτερόλεπτα. Οι περισσότεροι αργούν αρκετά να οργανώσουν ένα αξιόμαχο σώμα στρατού, εκτός και αν πηγαίνουν πάντα με την ίδια συνταγή. Αυτό κάνει τους masters να ξεχωρίζουν από τους πρωτάρηδες!
Οσοι έχετε ασχοληθεί σοβαρά με on-line gaming στο Starcraft, θα ξέρετε σίγουρα ότι ο παίκτης που θα μείνει σχεδόν αποκλειστικά στη βάση του και θα αναλωθεί χτίζοντας από ένα κτήριο κάθε είδους, φτιάχνοντας άμυνα και κάνοντας upgrades, έχει χάσει. Το ίδιο ισχύει στο Warcraft III. Οσοι παίκτες έχουν πετύχει περισσότερες από τις φυσιολογικές 15-20 νίκες, παίζουν ανοιχτά. Χτίζουν πολυάριθμα κτήρια και πετάνε μονάδες συνεχώς. Ετσι, ακόμα και όταν φτάσουν να ηττηθούν σε κάποια μάχη -η οποία φροντίζουν να είναι όσο πιο μακριά γίνεται από το σπίτι τους-, προλαβαίνουν πολύ γρήγορα να δημιουργήσουν νέο στρατό από το 0. Φυσικά, σημαντικό ρόλο σε τέτοιες τακτικές παίζουν οι εργάτες. Υπάρχουν περιπτώσεις που οι εργάτες είναι υπεράριθμοι, ώστε να συνωστίζονται 3 και 4 σε κάθε πηγή πρώτης ύλης. Αυτό, όμως, είναι σχεδόν απαραίτητο για όποιον παίζει φτιάχνοντας πολύ στρατό και κάνοντας συνεχώς expansions. Είναι ζωτικής σημασίας η συλλογή των πρώτων υλών, καθώς το πλεόνασμά τους σημαίνει εκτός των άλλων ότι στην περίπτωση που ο αντίπαλος επιτεθεί με μονάδες που δεν αντιμετωπίζονται από την ήδη υπάρχουσα άμυνα, η δημιουργία αντι-μονάδων είναι ταχύτατη, όταν υπάρχουν τα υλικά. Απλώς τις φτιάχνετε.

Χάρης Κλάδης

SPECIAL ITEMS

Ιδού και ορισμένα από τα Special items που μπορούν να πάρουν οι Heroes σας, αφού σκοτώσετε creeps. Διαβάστε και την αντίστοιχη παράγραφο του άρθρου για περισσότερες εξηγήσεις.



Wand of Negation
(charged)
Κάνει dispel magic σε μια περιοχή.



Crown of Command
(charged)
Παίρνει εχθρικά units (όχι Heroes) υπό τον έλεγχό σας.



Tome of Knowledge
(consumable)
Δίνει ένα experience level σε έναν Hero.



Scroll of Restoration
(consumable)
Δίνει hit points και mana points σε κοντινά units.



Gem of True Seeing
(persistent)
Κάνει τα αόρατα units ορατά.



Ring of Intelligence
(persistent)
Ανεβάζει το Intelligence ενός unit κατά 2, δίνοντάς του περισσότερο mana και αυξάνοντας το mana regeneration.



Τα Goldmines δεν χρειάζονται μονάδες εξόρυξης χρυσού όταν είναι... entagled! Όλα αυτά, φυσικά, στα NightElves...



Μάχη ενάντια σε creeps.

οι Archmage (με τις abilities Blizzard, που προκαλεί ζημιά στους εχθρούς που βρίσκονται σε μια ολόκληρη περιοχή, Summon Water Elemental, που καλεί ένα Water Elemental για να πολεμήσει μαζί σας, Brilliance Aura και Mass Teleport), Mountain King (με τις Thunder Clap, όπου ο King προκαλεί σεισμικές δονήσεις χτυπώντας το σφυρί του στο έδαφος, Storm Bolt, μεταφραζόμενο σε... σφυροκόπημα δίχως έλεος, και Avatar) και Paladin (Resurrection, που ανασταίνει νεκρά φιλικά units σε μια περιοχή, Devotion Aura, που προσθέτει armor σε κοντινά φιλικά units, Divine Shield, που προστατεύει τον Paladin από damage και εχθρικά spells, Holy Light, που κάνει damage σε undead ή heal σε allies). Οι Orcs έχουν τον Blade Master (η Wind Walk τον κάνει αόρατο για ένα χρονικό διάστημα και η Bladestorm τον καθιστά, όσο διαρκεί, άτρωτο σε μη μαγικές επιθέσεις, ενώ διαθέτει ακόμα τις Mirror Image και Critical Strike), τον Tauren Chieftain (με Reincarnation παρακαλώ, για να... ξαναζωντανεύει μόλις πεθάνει, καθώς και Command Aura που επιτρέπει στα φιλικά units που βρίσκονται κοντά του να κάνουν μεγαλύτερο damage σε μια μάχη) και τον Farseer (η Farsight ability αποκαλύπτει μια περιοχή του χάρτη μαζί με τυχόν αόρατες μονάδες, ενώ η Earthquake προκαλεί ζημιά σε κτήρια).

Περνώντας στους NightElves έχουμε τον Demon Hunter (με την Immolation αναφλέγεται προξενώντας μπόλικη ζημιά σε όποιο unit βρίσκεται κοντά του, ενώ με τη Metamorphosis γίνεται Demon), τον Keeper of the Grove (η Thorns Aura δίνει damage shield σε όλα τα φιλικά units που βρίσκονται κοντά του, ώστε όταν δεχτούν επίθεση, οι εχθροί να παίρνουν damage από τη shield αυτή, η Force of Nature μπορεί να καταστρέψει δέντρα ή να δημιουργήσει Treant units που σας βοηθάνε στη μάχη, ενώ η Tranquility κάνει massive heal στα φιλικά units σε μια ολόκληρη περιοχή) και την Priestess of the Moon (η Trueshot Aura δίνει επιπλέον damage στις ranged attacks των φιλικών units που βρί-



Το Goblin Laboratory. Προσέξτε την επιγραφή "Temple of Boom"! Δεν έχει άδικο, αφού τα Goblin Sappers ξέρουν απ' αυτές τις δουλειές...



Οι πίστες που είναι διαθέσιμες στην Beta.

σκονται κοντά στην Priestess και η Starfall ρίχνει αστέρια από τον ουρανό (!) που προξενούν damage σε εχθρικά units). Τέλος, οι Heroes των Undead είναι οι: Lich (με τη Frost Armor δίνει επιπλέον armor και damage shield σε ένα φιλικό unit και με τη Death and Decay προκαλεί ζημιά σε όλα τα units και buildings μιας περιοχής), Dread Lord (οι abilities του είναι η Vampiric Aura που "κλέβει" ζωή από τα εχθρικά units και τη δίνει στα φιλικά, η Dark Summoning, με την οποία καλεί από μακριά άλλα units για να έρθουν κοντά του, η Carrion Swarm, που μαζεύει ορδές από bats για να επιτεθούν στα εχθρικά units, και η Sleep, που κοιμίζει units) και Death Knight (η Death Pact σκοτώνει ένα φιλικό unit μετατρέποντας μέρος της ζωής του σε μαγική ασπίδα για τον Death Knight, ενώ η Animate Dead "σηκώνει" για ένα χρονικό διάστημα τους νεκρούς μιας περιοχής για να πολεμήσουν στο πλευρό της). Δεν μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα δύο ήρωες με το ίδιο όνομα. Οσο περισσότερους ήρωες έχετε τόσο πιο αργά θα ανεβαίνουν σε levels.

4. Special items. Αυτά βρίσκονται σκοτώνοντας creeps (διάφορα units που υπάρχουν στις πίστες και ελέγχονται από την A.I.). Μπορούν να τα μαζέψουν και να τα χρησιμοποιήσουν μόνο οι Heroes, οι οποίοι διαθέτουν inventory έξι θέσεων γι' αυτά. Τα Special items είναι είτε charged (έχουν ένα συγκεκριμένο αριθμό από charges, και αν χρησιμοποιηθούν τόσες φορές όσα είναι τα charges τους στη συνέχεια εξαφανίζονται), είτε consumable (χρησιμοποιούνται μόνο μία φορά), είτε persistent (έχουν απεριόριστο αριθμό χρήσεων). Μπορείτε να δείτε ορισμένα χαρακτηριστικά Special items στο αντίστοιχο ένθετο που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες.

5. Neutral buildings. Αυτά είναι κτήρια που θα βρείτε στις πίστες και τα οποία δεν ελέγχονται από κανέναν παίκτη. Μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν οι Heroes προς όφελος της ομάδας τους. Για ορισμένα χαρακτηριστικά Neutral buildings και τη χρησιμότητά τους διαβάστε το σχετικό ένθετο.

WARCRAFT 3 BETA HACKING

Αμέσως μόλις η Blizzard έστειλε τα πρώτα αντίτυπα της Beta στους δικαιούχους testers, έγινε χαμός! Το τι κυκλοφόρησε στο Internet κυριολεκτικά δεν περιγράφεται: Cracks για να παίξεις το παιχνίδι σε single στις ήδη υπάρχουσες πίστες ενάντια μόνο στα creeps που ελέγχονται από την A.I. (war3betacrack.exe), αρχεία που σου επιτρέπουν να παίξεις το παιχνίδι σε τοπικό LAN, Battle.net emulators όπου μπορείς να παίξεις σε servers εκτός Battle.net στο Internet ή ακόμα και να κάνεις το δικό σου υπολογιστή server, serial number generators και δεν συμμαζεύεται... Ηδη η Blizzard έχει ξεκινήσει δίωξη εναντίον του Bnetd, ενός project αφιερωμένου στην κατασκευή Battle.net emulators για κάθε παιχνίδι της Blizzard. Για περισσότερα μπορείτε να διαβάσετε τις απόψεις της Blizzard στη διεύθυνση http://www.battle.net/support/emulationfaq.shtml και αυτές του Bnetd στη http://www.bnetd.org/case_faq.php. Περισσότερα γι' αυτή τη διαμάχη θα βρείτε στη στήλη "Fanzine" του επόμενου τεύχους μας. Οσοι, πάντως, από εσάς μπείτε σε Battle.net emulated server προτιμήστε τον 216.66.75.129, όπου θα βρείτε πολλούς από τους παλιούς φίλους του GameNet (της Kali εποχής).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Για τα γραφικά τα είπαμε ήδη. Εξαιρετικά και 3D. Το Warcraft 3 είναι μια οπτική απόλαυση, πάντοτε βέβαια για τα στάνταρ των RTSs. Ο ήχος είναι κι αυτός προσεγμένος, με ατμοσφαιρική μουσική και φοβερές ατάκες από τα units. Κορυφαία όλων, κατά τη γνώμη μου, η "where shall my blood be spilled?" των Acolytes, που από δω και πέρα θα υποχρεώσω όλους τους συντάκτες του "PC Master" να τη λένε όταν ζητάνε ένα review. Δεν είναι απείρως πιο cool από το "τι παιχνίδι έχει έρθει για να παρουσιάσω;"; Αφήστε που είναι και πιο κοντά στην πραγματικότητα...
Αν εξαιρέσουμε το RPG element που έχει προστεθεί στο παιχνίδι με τους Ηρωες, τα items και τα Neutral buildings, κατά τα άλλα το gameplay είναι αυτό που ξέραμε από τα προηγούμενα Warcraft: Μαζέψτε resources - χτίστε buildings - από τα buildings κατασκευάστε νέα units και κάντε αναβαθμίσεις για να ισχυροποιήσετε τα ήδη υπάρχοντα units σας ή να μπορέσετε να κατασκευάσετε νέα που έχουν ένα συγκεκριμένο building ως προαπαιτούμενο. Στη συνέχεια βρείτε τον εχθρό και... destroy without mercy!



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κάπου εδώ, δυστυχώς, τελειώνει ο χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας. Σίγουρα δεν ήταν αρκετός, γι' αυτό θα επανέλθουμε με ένα μεγάλο review όταν θα κυκλοφορήσει το κανονικό παιχνίδι. Εχουμε άλλωστε πολλά





Οι Undead πρέπει να χτίζουν τα buildings τους στο Blight. Οχι, δεν παίζετε Zergs στο Starcraft!

ακόμα να σας γράψουμε για τις campaigns, τα videos και, βέβαια, το τελικό balance ανάμεσα στις φυλές. Γι' αυτά, όμως, πρέπει ακόμα να περιμένουμε - ελπίζουμε με τις πρώτες ζέστες του καλοκαιριού η τελική έκδοση να βρίσκεται στο PC μας. Αχ, κι όσο σκέφτομαι κάποιους από εσάς που έχετε σχολεία και εξετάσεις... Δεν πειράζει, όμως, μετά έρχονται οι διακοπές και οι ατέλειωτες ώρες παρέα με το Warcraft 3. It's hammertime, so grab your sword and fight the horde!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: WESTWOOD STUDIOS

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

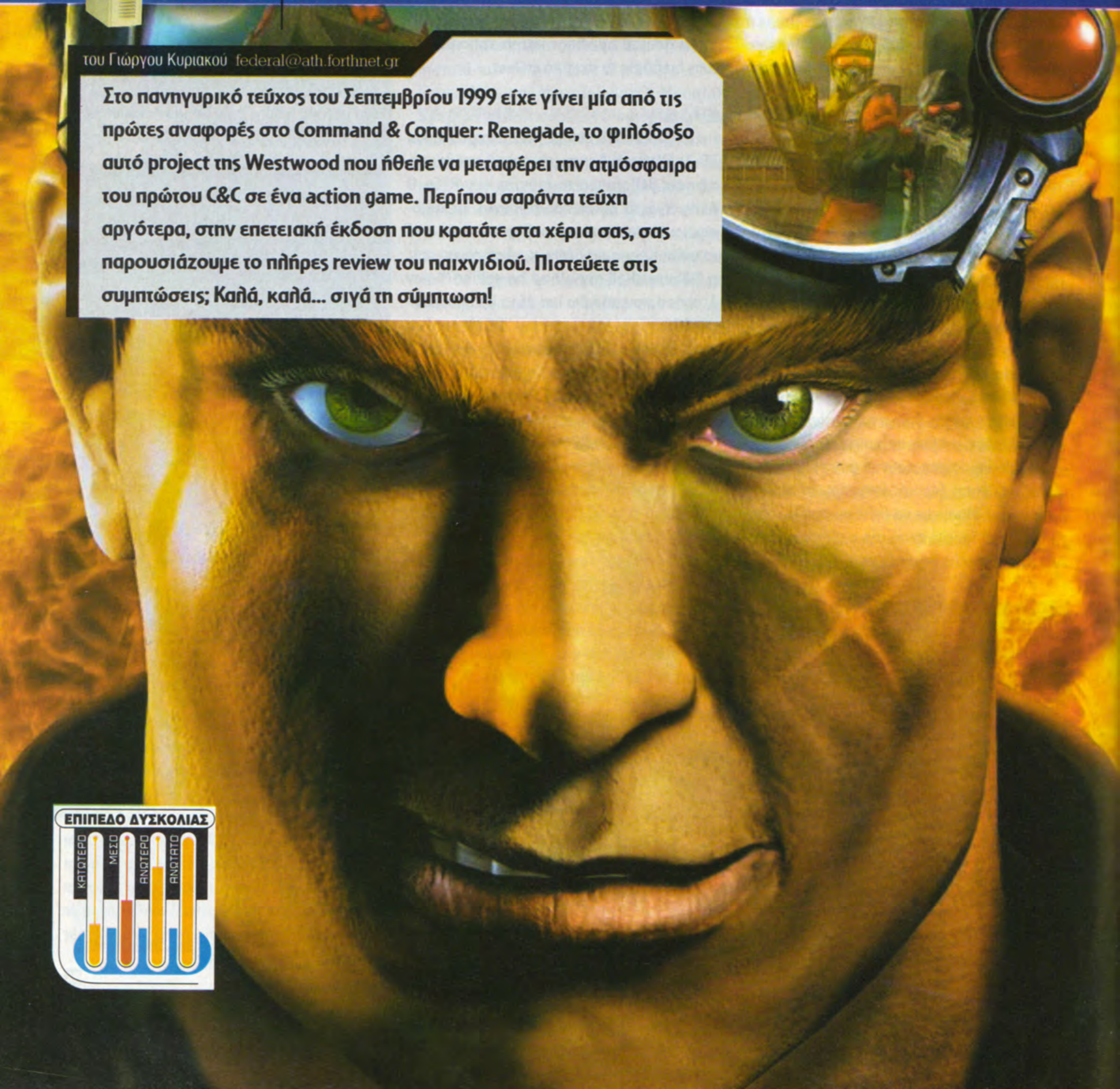
RENEGADE

Δράση στον κόσμο των Command & Conquer

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM 2 400MHz, 96MB RAM, 800MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 16MB DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, WINDOWS 98/2000/ME/XP

του Γιώργου Κυριακού federal@ath.forthnet.gr

Στο πανηγυρικό τεύχος του Σεπτεμβρίου 1999 είχε γίνει μία από τις πρώτες αναφορές στο Command & Conquer: Renegade, το φιλόδοξο αυτό project της Westwood που ήθελε να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του πρώτου C&C σε ένα action game. Περίπου σαράντα τεύχη αργότερα, στην επετειακή έκδοση που κρατάτε στα χέρια σας, σας παρουσιάζουμε το πλήρες review του παιχνιδιού. Πιστεύετε στις συμπτώσεις; Καλά, καλά... σιγά τη σύμπτωση!



Ωστε, επιτέλους, ήρθε... Ναι, είναι αλήθεια. Το Renegade κυκλοφόρησε ύστερα από τόσα χρόνια αναμονής. Βέβαια, είχαμε και άλλους C&C τίτλους να μας απασχολήσουν κατά τη διάρκεια αυτής της μακράς περιόδου (βλ. Firestorm, Red Alert 2 και Yuri's Revenge), αλλά κανένας απ' αυτούς δεν παρουσίαζε τον κόσμο του C&C σε 3D! Στις επόμενες σελίδες θα έχετε την ευκαιρία να μάθετε εάν η τελική έκδοση του Renegade κατάφερε να κρατήσει σε υψηλό επίπεδο όχι μόνο το gameplay αλλά και τους άλλους παράγοντες του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το background story του Renegade είναι ακριβώς το ίδιο με αυτό του πρώτου C&C, που βγήκε το 1995. Εσείς είστε ο Captain Nick "Havoc" Parker, commando των ειδικών δυνάμεων των GDI. Ο Havoc ναι μεν είναι μέλος των GDI, πολλές φορές, όμως, αγνοεί τυχόν διαταγές που έχει και ενεργεί μόνος του. Δεν σέβεται ιδιαιτέρως τους αξιωματικούς, εκτός από τον υποστράτηγο Adam Locke, που είναι ο άνθρωπος με τον οποίο έχει δουλέψει εδώ και δύο χρόνια. Ο Havoc ήταν παλιά μέλος της ομάδας Dead-6, μίας ομάδας έξι ατόμων που ήταν και εξακολουθούν να είναι οι καλύτεροι και πιο έμπειροι στρατιώτες των GDI. Ενα μέλος των Dead-6, όμως, η Sakura Obata, έφυγε και πήγε στην ελίτ ομάδα Black Hand των Nod. Οι Black Hand είναι μία θανάσιμη μονάδα, η οποία λειτουργεί υπό τις διαταγές του στρατηγού Raveshaw, ο οποίος ενδιαφέρεται κυρίως για πειράματα σε ανθρώπους με Tiberium... Ετσι, όπως θα διαπιστώσετε όταν αρχίσετε να παίζετε την campaign, οι Nod δεν αργούν να αιχμαλωτίσουν τον Mobius και την ομάδα του, για να τους βοηθήσουν στα πειράματα....

GAMEPLAY - SINGLE PLAYER

Και περνάμε ευθύς αμέσως στο ψητό. Το Renegade, ως ένα καλό action shooter, προσφέρει μία single player και μία multiplayer εμπειρία στους παίκτες του, καθώς και μία off-line practice επιλογή μαζί με το πολύ καλό tutorial που διαθέτει. Το τελευταίο συνιστώ να ολοκληρωθεί απ' όλους προτού ξεκινήσετε την campaign. Στο tutorial, μάλιστα, ο χαρακτήρας που σας καθοδηγεί είναι η παλιά έκδοση του Havoc, η οποία, τελικά, δεν εγκρίθηκε και έκτοτε άλλαξε ριζικά...

Το single player, λοιπόν, αποτελείται από 11 αποστολές, οι οποίες έχουν αρκετά objectives η καθεμία (πλην της πρώτης που είναι η μικρότερη απ' όλες). Στην πρώτη καλείστε να ξελασπώσετε μία ομάδα GDI που παγιδεύτηκε σε μία χαράδρα από πληθώρα Nod στρατιωτών. Οταν το κάνετε, θα πρέπει να βρείτε τη βάση από την οποία εφόρμησαν οι εχθρικοί στρατιώτες και να την καταστρέψετε. Το σενάριο του παιχνιδιού αρχίζει από τη στιγμή που ο στρατηγός Locke θα βρει κάτι ενδιαφέρον στους υπολογιστές της κατεστραμμένης βάσης και από εκείνη τη στιγμή θα κληθείτε να ερευνήσετε τις ενέργειες της ομάδας Black Hand, ενώ παράλληλα θα προσπαθείτε να βρείτε πού

Οι εχθροί του Renegade είναι προγραμματισμένοι να τα κάνουν όλα. Τρέχουν, σκύβουν, καλούν ενισχύσεις, φωνάζουν, μετακινούνται όταν πυροβολούν, χτυπάνε συναγερμούς και άλλα πολλά ενδιαφέροντα πράγματα.

Θετικά

- Αψογη αναπαράσταση του C&C κόσμου σε 3D
- Καλό story
- Δυνατό multiplayer με μεγάλη αντοχή
- Πολύ ωραία εξωτερικά τοπία
- Μεγάλο οπλοστάσιο
- Πλούσιο soundtrack

Αρνητικά

- Απογοητευτικό AI
- Οι αποστολές (και τα saves) φορτώνουν σχετικά αργά σε low-end μηχανήματα
- Οι 11 αποστολές τελειώνουν γρήγορα... σνιφ

Αν σας άρεσε...

...παίξτε ό,τι Command & Conquer βρεθεί μπροστά σας! Αν τα έχετε παίξει ήδη όλα, απλώς... ξαναπαίξτε τα!

Ξέρετε ότι...

...Η Westwood θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα ένα patch, το οποίο θα επιτρέπει την αγορά και τον έλεγχο ιπτάμενων μονάδων, όπως το ORCA, το Apache και το Chinook; Το patch προορίζεται για το C&C Mode και όχι για το single player και αναμένεται να κάνει πάταγο!



Ψηλό το φράγμα ε; Από εκεί πάνω έρχομαι...

ΠΩΣ ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ, ΤΕΛΙΚΑ, ΝΑ ΚΡΙΘΕΙ ΤΟ RENEGADE;

Αφορμή γι' αυτό το ένθετο είναι οι ανάμικτες αντιδράσεις τις οποίες προκάλεσε το Renegade στον ξένο ειδικό Τύπο, online και μη. Πολλά reviews, που μάλιστα δημοσιεύτηκαν προτού κυκλοφορήσει καν το παιχνίδι, έκαναν λόγο για έναν μέτριο τίτλο, βαρετό, χωρίς ιδιαίτερες καινοτομίες. Τα συγκεκριμένα reviews ήρθαν σε μεγάλη αντίθεση μ' αυτά που εμφανίστηκαν μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού, καθώς τα τελευταία τοποθετούσαν το Renegade αρκετά ψηλά στη βαθμολογική κλίμακα.
Ας υποθέσουμε ότι εγώ δεν γνώριζα τι εστί C&C ή έστω γνώριζα, αλλά ουδέποτε έδωσα σημασία σε αυτό, διότι δεν μου αρέσουν τα παιχνίδια στρατηγικής ή προτίμησα κάποιο άλλο παιχνίδι αντί για το C&C. Πώς θα μπορούσα να κρίνω κατά πόσο το Renegade πέτυχε το σκοπό του από τη στιγμή που δεν έχω τα "θεμέλια" της γνώσης του C&C; Η υπόθεση θα μου είναι παντελώς αδιάφορη, ενώ όλα τα στοιχεία του C&C, όπως τα κτήρια, οι μονάδες και οι λοιπές λεπτομέρειες, δεν θα σημαίνουν τίποτα, καθώς για μένα το Renegade θα ήταν ακόμα ένα action game. Ο αντιπρόεδρος της Westwood Louis Castle δήλωσε πριν από έναν μήνα: "Με το Renegade στοχεύουμε τους πελάτες μας που ασχολούνται με το Command & Conquer". "Φτιάξαμε το παιχνίδι γι' αυτούς [και] το σχεδιάσαμε από τα σχόλιά τους" συνέχισε ο Castle, δείχνοντας σε ποιους πραγματικά απευθύνεται το Renegade. Παρ' όλο που ορισμένοι action gamers μπορεί να ενδιαφερθούν για το multiplayer μέρος του Renegade, μην περιμένετε να δείτε μάζες παικτών να παρατάνε το Counter Strike ή το οποίο Counter Strike για το C&C, ειδικά εάν δεν έχουν προϋπηρεσία ως C&C players. Κατ' εμέ, η όλη μαγεία του multiplayer C&C Mode αλλά και του single player είναι η αίσθηση του ότι βρίσκεσαι σ' έναν 3D κόσμο, τον οποίο πριν από επτά χρόνια έβλεπες με μία VGA κάρτα από ψηλά.
Κακά τα ψέματα. Ως ένα άσχετο action game, το Renegade δεν μπορεί να αναμετρηθεί "στα ανοιχτά" με το Max Payne, για παράδειγμα, που απευθύνεται σε όλους. Εν ολίγοις, αυτό που προσπαθώ να γράψω είναι ότι αν δεν ασχοληθήκατε ποτέ με το C&C, προς Θεού, μην ασχοληθείτε τώρα με το Renegade. Ναι μεν είναι ένα ενδιαφέρον action game, αλλά στην τελική ανάλυση είναι σαν να σου προσφέρουν ένα παιχνίδι Star Wars και εσύ δεν θα μπορείς να το εκτιμήσεις δεόντως, επειδή δεν έχεις ουδέποτε ασχοληθεί με τη συγκεκριμένη σειρά...

ακριβώς κρατούνται οι φυλακισμένοι επιστήμονες. Οταν πέρασα από την πρώτη αποστολή στη δεύτερη, παρατήρησα μία μεγάλη αλλαγή: Οχι μόνο το μέγεθος της αποστολής μεγάλωσε απότομα σε σχέση με την πρώτη, αλλά όταν την πέρασα, είχα καταφέρει να ολοκληρώσω 18 (!) δευτερεύοντα objectives παράλληλα με τα 4-5 βασικά που επιβάλλεται να ολοκληρωθούν προκειμένου να προχωρήσετε. Εκείνη τη στιγμή σκέφτηκα ότι αν κάθε αποστολή έχει γύρω στα 20 objectives (ασχέτως αν είναι προαιρετικά ή όχι), τότε το παιχνίδι θα έχει πολύ ενδιαφέρον, καθώς αρκετοί παίκτες θα προσπαθούν να τα ολοκληρώσουν ένα-ένα (σαν κι εμένα)... Δυστυχώς, όμως, αυτός ο αυξημένος αριθμός objectives που παρατηρήθηκε στη δεύτερη αποστολή, δεν κάνει την εμφάνισή του σε πολλές άλλες πίστες. Σε κάθε πίστα, βεβαίως, υπάρχουν πρωτεύοντα και δευτερεύοντα objectives (σε κάποιες, μάλιστα, υπάρχουν και bonuses τα οποία θα πρέπει να ανακαλύψετε εντελώς μόνοι σας!), αλλά σίγουρα όχι τόσα πολλά όσα στη δεύτερη πίστα. Μην απογοητεύεστε, όμως, καθώς ο μειωμένος αριθμός των objectives δεν σημαίνει σε καμία περίπτωση ότι οι πίστες είναι μικρές.



Τα objectives σας φαίνονται στην επάνω δεξιά περιοχή της οθόνης και από εκεί μπορείτε να δείτε με τη βοήθεια του EVA (Electronic Video Agent) πόσο απέχετε από το στόχο και σε ποια κατεύθυνση βρίσκεται αυτός. Οταν στην απόσταση αναγράφεται "1-2 μίλια", πρέπει όντως να διανύσετε τη συγκεκριμένη απόσταση... όχι αστεία! Φυσικά, δεν τρέχετε απλώς προς την εκάστοτε κατεύθυνση και... όταν φτάσετε, φτάσατε. Πολλές φορές, πριν καλά-καλά να φτάσετε στα μισά της διαδρομής, εμφανίζονται τα προαναφερθέντα δευτερεύοντα objectives και έτσι, αν έχετε λίγη αξιοπρέπεια ως action gamer και, φυσικά, ως καλός GDI στρατιώτης, θα σταματήσετε να τα εκπληρώσετε ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι θα απομακρυνθείτε από τον πρωτεύοντα στόχο σας. Ολοκληρώνοντας τα δευτερεύοντα objectives, μπορεί μερικές φορές να σας βγει σε καλό, καθώς αν, για παράδειγμα, ελευθερώσετε κάποιους φυλακισμένους αντάρτες σε μία αποστολή, μπορεί να σας δώσουν οπλισμό ή να σας προσφέρουν κάλυψη καθώς εσείς προχωρείτε. Μην τα αγνοείτε!

Πριν να ξεκινήσετε την campaign, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας. Υπάρχουν τρία επίπεδα και εάν πιστεύετε ότι τα πάτε καλά με τα action games, είναι προτιμότερο να επιλέξετε το Hard (Commando), γιατί τα δύο προηγούμενα επίπεδα (Recruit και Soldier) είναι αρκετά

Fan sites

- http://renegade.portal.dk3.com/
- http://wwdesigns.federationstudios.net/
- http://renegadecity.com/
- http://www.renegadextreme.com/
- http://www.cncrenegade.info/
- http://www.g-renegade.com/



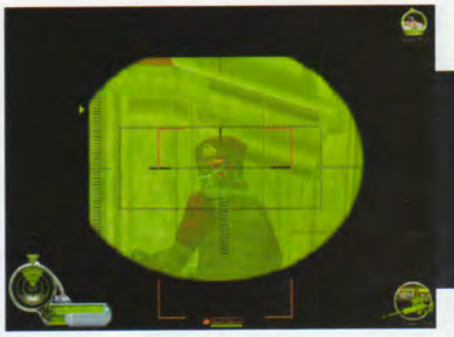
Ξέχασα να σας αναφέρω ότι η παρουσία του Kane είναι κάτι παραπάνω από αισθητή στο Renegade...



Δεν σας τα 'λεγα; Οδηγώντας το Medium Tank στην κορυφή του φράγματος.



Ολα τα παλικάρια της ομάδας Dead-6 μαζί με την κόρη του Mobius. Εχουν να πέσουν κάτι λογομαχίες...



"Κάποιος με παρακολουθεί..."

εύκολα. Καθώς θα προχωρείτε από αποστολή σε αποστολή, κρατάτε όποιο οπλισμό είχατε από την προηγούμενη. Γι' αυτό είναι φρόνιμο να μη σπαταλάτε τις σφαίρες σας σαν τρελοί, γιατί αργά ή γρήγορα θα έρθει η ώρα που οι εχθροί θα έρχονται 10-10 και εσείς θα είστε με το φανελάκι... εεε το πιστολάκι ήθελα να πω. Ειδικά στο Command-do επίπεδο, τα πυρομαχικά είναι ιδιαίτερα δυσεύρετα και ακόμα και το ίδιο το παιχνίδι σάς προειδοποιεί προτού αρχίσει η αποστολή ότι θα πρέπει να κάνετε οικονομία στις σφαίρες. Σημειώστε ότι πολλά από τα όπλα του Renegade είναι καινούρια στον κόσμο του C&C. Οπλα όπως το rocket launcher και το flamethrower έχουν, φυσικά, διατηρηθεί, αλλά θα δείτε και καινούρια, όπως το Volt Auto Rifle και το Personal Ion Cannon... Συνολικά υπάρχουν περίπου 23 όπλα, αν τα έχω μετρήσει καλά!

Ενα από τα "δυνατότερα" σημεία του Renegade είναι το γεγονός ότι ο κόσμος του C&C έχει αναπαρασταθεί ά-ψο-γα στο παιχνίδι! Ειλικρινά, δεν μπορώ να δω πώς θα μπορούσε να έχει γίνει καλύτερη δουλειά σε αυτόν τον τομέα. Σχεδόν όλα τα παλιά κτήρια και οι μονάδες κάνουν την εμφάνισή τους στο Renegade και οι βετεράνοι παίκτες του αυθεντικού παιχνιδιού δεν θα έχουν κανένα πρόβλημα στην αναγνώρισή τους. Περνώντας στις μονάδες, πρέπει να ομολογήσω ότι όταν είδα το ORCA (υπερεξελιγμένο ελικόπτερο των GDI) να πετάει από πάνω μου, ένιωσα μια μεγάλη χαρά, καθώς έχω μεγάλη αδυναμία στη συγκεκριμένη μονάδα! Το Apache των Nod, όμως, δεν πάει πίσω και θα έχετε την ευκαιρία να καταρρίψετε πολλά τέτοια ελικοπτεράκια όσο περιπλανιέστε στις μεγάλες εξωτερικές πίστες του single player! Αλλο αέρα έχουν, όμως, οι μονάδες, όπως το τεράστιο Mammoth Tank και το καταστροφικό Flame Tank. Εχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε και τα δύο, όχι μόνο στο single αλλά, φυσικά, και στο multiplayer.



Δείγμα πολύ καλού σχεδιασμού εσωτερικού περιβάλλοντος...

Κατά γενική ομολογία, η εικόνα που απέσπασα από το single player είναι πολύ καλή. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία τοπίων που θα επισκεφτείτε (χωριά, κάστρα, φυλακές, ερήμους) και δεν πιστεύω ότι θα βαρεθείτε.

ΑΙ... ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ;

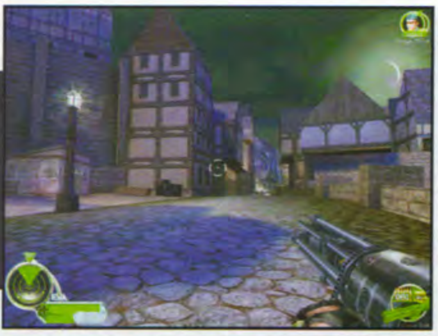
Αν και οι μονάδες του Renegade παρουσιάζουν μία πρωτοφανή ευφυΐα σε μερικά σημεία, τις περισσότερες φορές που θα παρατηρήσετε τις κινήσεις των εχθρών σας, θα δείτε ότι περιορίζονται μόνο στο να τρέχουν προς το μέρος σας και να πυροβολούν.

Οι εχθροί του Renegade είναι προγραμματισμένοι να τα κάνουν όλα. Τρέχουν, σκύβουν, καλούν ενισχύσεις, φωνάζουν, μετακινούνται όταν πυροβολούν, χτυπάνε συναγερμούς και άλλα πολλά ενδιαφέροντα πράγματα. Πολλές φορές, όμως, μπορεί να περάσετε από μπροστά τους και αυτοί να σας αγνοή-

Μια δεύτερη γνώμη

Το C&C μού άρεσε πάρα πολύ ως strategy τίτλος και ήταν από τα λίγα παιχνίδια στρατηγικής που τερμάτισα. Παρ' όλα αυτά αντιμετώπισα το Renegade ως ένας καθαρόαιμος action gamer που απλώς φρόντιζε να έχει στο νου του ότι το παιχνίδι προσπαθεί να ικανοποιήσει και τους strategy fans!
Με αυτή την προοπτική, λοιπόν, το Renegade σίγουρα δε θα αποσπούσε από εμένα τη βαθμολογία που του έδωσε ο Γιώργος. Ναι, η μουσική ήταν πολύ ωραία και όλα όσα είχες να κάνεις σε κάθε πίστα σε κρατούσαν απασχολημένο για ώρα. Τα γραφικά, όμως, ήταν αρκετά κατώτερα των δυνατοτήτων της τωρινής τεχνολογίας. Κακώς, κατά τη γνώμη μου, η Westwood αποφάσισε να φτιάξει δική της μηχανή γραφικών. Στα εσωτερικά περιβάλλοντα η διαφορά με τους άλλους τίτλους φαίνεται ακόμα και στο απαίδευτο μάτι. Επίσης, η τεχνητή νοημοσύνη μάς τα χαλάει συχνά πυκνά με τις απροσεξίες στον κώδικα. Το C&C Mode στο multiplayer εντυπωσιάζει με την πρωτοτυπία του και θα σας κρατήσει καθηλωμένους, αλλά τι θα γίνει όταν αρχίσετε να νοσταλγείτε το παλιό, καλό DM; Εν τέλει, το Renegade είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι που είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιάσει κάθε C&C fan, χωρίς όμως να μπορώ να ισχυριστώ με σιγουριά το ίδιο και για όλους τους υπόλοιπους.

Βασίλης Τουλιάς



Ενα ειρηνικό χωριό τη νύχτα. Οι ακροβολιστές καραδοκούν...



Η Sakura φαίνεται πως έχει στριμώξει τον Havoc...

σουν τελείως ή να αρχίσουν να τρέχουν σε άσχετη κατεύθυνση, προσπαθώντας μάλιστα να περάσουν και μέσα από τοίχους (το AI την έχει δει superman σε πολλά action games τελευταία). Πολλές φορές αυτή η ασχετοσύνη του υπολογιστή δεν φαίνεται τόσο, επειδή απλούστατα έρχονται τόσο πολλοί στρατιώτες που δεν προσέχετε τις τσαπατσουλιές του ενός ή των δύο που στα καλά καθούμενα έκαναν μεταβολή και άρχισαν να κοιτάνε τ' άστρα. Το εχθρικό AI έχει προγραμματιστεί, επίσης, να ακούει τα βήματά σας (γι' αυτό και σε μερικές αποστολές σας συνιστάται ευθύς εξαρχής να περπατάτε και όχι να τρέχετε). Κι όμως, σπανίως θα σας χρησιμεύσει το περπάτημα για να κάνετε αθόρυβες επιχειρήσεις. Αξιοσημείωτο, πάντως, είναι το γεγονός ότι μπορείτε να τοποθετήσετε εκρηκτικά σ' ένα σημείο και να τα πυροδοτήσετε κατά βούληση όταν έχετε απομακρυνθεί, διεγείροντας έτσι την περιέργεια των εχθρών, που μόλις ακούσουν θόρυβο, θα σπεύσουν να ερευνήσουν το συμβάν. Εκεί όπου φαίνεται το κακό AI, όμως, είναι όταν πυροβολείτε έναν στρατιώτη, ο οποίος δεν σας έχει αντιληφθεί. Στην προκειμένη περίπτωση, το πιο πιθανό είναι να κάτσει να... τις φάει παρά να κάνει την παραμική κίνηση για να δει τι είναι αυτό που του προκαλεί τόσο πόνο, βρε παιδί μου! Πάντως, όταν δείτε το AI να κάνει έξυπνες κινήσεις, είναι βέβαιο ότι θα το ευχαριστηθείτε.

Εάν θέλετε να συναντήσετε όσο το δυνατόν λιγότερα κωμικοτραγικά φαινόμενα, βεβαιωθείτε ότι παίζετε στο Commando επίπεδο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η Westwood αποφάσισε από τα πρώτα στάδια δημιουργίας του Renegade ότι θα κατασκεύαζε η ίδια τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Ετσι, η μηχανή κατασκευάστηκε από το μηδέν και το αποτέλεσμα είναι ομολογουμένως πολύ καλό. Τα "δυνατά" σημεία της είναι σαφέστατα τα λεπτομερέστατα μοντέλα των χαρακτήρων, τα τεράστια εξωτερικά τοπία και τα πολύ ωραία εφέ των όπλων, που και αυτά με τη σειρά τους έχουν σχεδιαστεί τέλεια. Παρ' όλο η μηχανή γραφικών χειρίζεται τα εξωτερικά τοπία τόσο καλά όσο τα εσωτερικά, τα τελευταία παρουσιάζουν λιγότερο ενδιαφέρον. Σε καμία περίπτωση, όμως, τα γραφικά του Renegade δεν μπορούν να χαρακτηριστούν άσχημα. Πιστεύω ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και αν κάτι λείπει, αυτό είναι μερικά ωραία lighting effects....



...Στις μέρες μας, όμως, η δύναμη αλλάζει γρήγορα μεριά.

ΠΡΟΣΟΧΗ VOODOO USERS!

Πολλοί χρήστες Voodoo καρτών ανέφεραν ότι το παιχνίδι δεν τρέχει ή αν τρέχει, υπάρχουν προβλήματα στα γραφικά. Το Renegade χρησιμοποιεί την τελευταία DirectX τεχνολογία, έκδοσης 8.1, και όλες οι Voodoo κάρτες αυτή τη στιγμή ΔΕΝ έχουν drivers που να υποστηρίζουν DX 8.1 (Προσοχή: 8.0 ναι, 8.1 όχι!) από τη στιγμή που η 3dfx έκλεισε οριστικά. Οι drivers που κυκλοφορούν στο Internet είναι φτιαγμένοι από τρίτους και η Westwood δεν εγγυάται απολύτως τίποτε, ούτε προτείνει κάποιον driver. Παρ' όλο που ορισμένοι χρήστες ανέφεραν ότι το παιχνίδι τρέχει μια χαρά με ορισμένες Voodoo, όπως η 5500 ή η Voodoo 3 2000, η πλειονότητα δεν έχει άλλη επιλογή από το να προβεί στην αγορά μιας σχετικά φθηνής κάρτας, όπως η GeForce 2 MX, που υποστηρίζεται πλήρως, μια και η nVIDIA συνεχίζει να φτιάχνει συμβατούς drivers.

Η αγανάκτηση των Voodoo users αναμένεται να μεγαλώσει όταν κυκλοφορήσουν κι άλλα παιχνίδια που θα κάνουν χρήση του DX 8.1 (η πλέον standard τεχνολογία πια κάτω από Windows), καθώς δεν υπάρχει απολύτως καμία ένδειξη ότι θα κατασκευαστούν συμβατοί drivers γι' αυτό ή για τα μελλοντικά DX. Δεν υπάρχει πια επίσημη υποστήριξη για 3dfx κάρτες.

Αν έχετε αγοράσει το παιχνίδι και έχετε Voodoo κάρτα, δοκιμάστε τα παρακάτω πριν να αγοράσετε νέα κάρτα:

- Βεβαιωθείτε ότι στο configuration utility έχετε επιλέξει 32 bit textures. Αρκετοί ανέφεραν ότι στις 5500 κάρτες τα προβλήματα διορθώθηκαν έτσι.
- Χρησιμοποιήστε τους drivers έκδοσης 4.12.01.0666 για κάρτες Voodoo 3 2000. Κάτω από Windows ME το παιχνίδι τρέχει μια χαρά.
- Τέλος, αν τα παραπάνω δεν δούλεψαν, επισκεφτείτε το 3dfx Underground (http://nat.mine.nu:81/3dfx/) και κατεβάστε το VSWIN9XME.EXE. Το παιχνίδι θα φορτώσει, αλλά προτού κινηθείτε, πατήστε το alt-tab για να πάτε στα Windows. Ξαναμπείτε στο game και όλα πρέπει να είναι μια χαρά.



Eva Flame Tank επιτίθεται στο War Factory κατά τη διάρκεια του C&C Mode. Εδώ γίνεται χρήση του "RTS Camera Mode" Mod για να φαίνονται όλα ως strategy game!



Στο εσωτερικό του Power Plant... Εντυπωσιακό!

Περνώντας στον ήχο, το μόνο που έχω να πω είναι ότι το soundtrack που συνοδεύει το παιχνίδι είναι εκπληκτικό, έχει μάλιστα μερικά remixes από το πρώτο C&C. O Frank Klepacki έκανε πάλι το θαύμα του στη μουσική, η οποία συνοδεύεται από πολύ καλά και ρεαλιστικά sound effects καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.



MULTIPLAYER C&C MODE

Με μεγάλη χαρά αναφέρω ότι η συντριπτική πλειονότητα των πληροφοριών που γράφτηκαν στο preview του Renegade C&C Mode στο τεύχος 148 εξακολουθούν να ισχύουν. Το C&C Mode παραμένει το μοναδικό multiplayer mode του παιχνιδιού και έχει να κάνει με την αναμέτρηση των GDI και των Nod πάνω σε ένα κομμάτι γης, στο οποίο αμφότεροι έχουν αναπτύξει βάσεις. Κάθε κτήριο έχει τη δική του σημασία και αν καταστραφεί, έχει επίπτωση σε όλη την ομάδα. Τα Barracks επιτρέπουν την αγορά αναβαθμισμένων GDI χαρακτήρων, που φέρουν δυνατά όπλα, ενώ το Airstrip παρέχει στους Nod πρόσβαση σε οχήματα. Το power plant παρέχει ενέργεια στα αμυντικά κτήρια και εάν καταστραφεί, τα τελευταία τίθενται εκτός λειτουργίας και αυτόματα το κόστος των μηχανοκίνητων μονάδων αλλά και του πεζικού διπλασιάζεται. Η νίκη έρχεται όταν η μία ομάδα καταφέρει να καταστρέψει όλα τα κτήρια της άλλης ή τοποθετήσει το Ion Cannon ή Nuclear Strike beacon (η λειτουργία των οποίων εξετάστηκε αναλυτικότατα στο preview) σε μία προκαθορισμένη θέση. Η χρηματοδότηση των παικτών γίνεται πρωτίστως από το Refinery και διακόπτεται αμέσως όταν αυτό καταστραφεί. Οπως και με το πρώτο C&C, οι GDI έχουν τα βαριά τεθωρακισμένα, όπως το Medium και Mammoth Tank, που σκορπίζουν την καταστροφή, ενώ οι Nod χρησιμοποιούν το ύπουλο Stealth και Flame Tank για να κυριαρχήσουν. Το C&C Mode έχει μέχρι στιγμής 11 πίστες, αλλά η Westwood σχεδιάζει να κυκλοφορήσει περισσότερες στο άμεσο μέλλον. Το C&C Mode μπορεί να παιχθεί σε LAN, στη Westwood On Line, καθώς και στο Gamespy ή σε κάποιο άλλο ανάλογο πρόγραμμα.

KEEP 'EM COMING!

Το Renegade, κατά τη γνώμη μου, είναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, που ως ατού έχει το πολύ δυνατό multiplayer mode του. Το συγκεκριμένο mode, μαζί με το γεγονός ότι το παιχνίδι υποστηρίζει mods, αυξάνει την αντοχή του κατακόρυφα. Αν είστε C&C fans, δεν χρειάζεται να γράψω τίποτα παραπάνω, γιατί πιθανότατα ήδη το έχετε αγοράσει. Αν είστε action fans, θα σας έλεγα να το δείτε από κάποιον φίλο σας πρώτα και μετά να αποφασίσετε αν σας αρέσει. Αυτά τα ολίγα... PC

ΠΡΟΣΕΧΩΣ ΣΤΟ C&C: RENEGADE...

Δεδομένου ότι το Renegade υποστηρίζει επισήμως Mods, η Westwood σκοπεύει να κυκλοφορήσει development tools που θα επιτρέπουν στον παίκτη να επέμβει στο παιχνίδι και να κατασκευάσει single και multiplayer πίστες, καθώς και νέα modes για το τελευταίο. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιείται είναι το GMax (http://www.discreet.com/products/gmax/) και ήδη τα πρώτα Mods έχουν ξεκινήσει να βγαίνουν στο Internet!

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	C&C FEEL
89	88	90	89	92	95

Άξιο C&C game, που ως fan εκτιμώ ότι θα παίζω για πολύ καιρό ακόμα... Μέχρι το επόμενο C&C, για να είμαι ειλικρινής!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ FISHTANK INTERACTIVE/ NIVAL INTERACTIVE

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

EtherLords



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 300MHz, 64MB RAM, 8MB 3D ACCELERATOR, 1,4GB HDD SPACE



Αιθέριο Χάος!

του Νίκου "Lord of Ether" Καραδήμα psyman79@hotmail.com

"The tongues of flame, torrents of water, the vault of heaven and the stone crust, all creatures intelligent and stupid - here everything is made of Ether. Everything springs from it returns to it after death. Ether knows no barriers. Ether is everywhere. And its flow is life itself - the life of the Ether Universe."

Από τα Chronicles of EtherLords





Το κεντρικό μενού του Etherlords.



Μπροστά σ' ένα κάστρο των Chaos.

Θετικά

- Υπέροχα γραφικά
- Διαχρονικό gameplay
- Ψαγμένο σύστημα μάχης
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο
- Underground ατμόσφαιρα

Αρνητικά

- Βαριά μηχανή στο terrain
- Μεγάλη δυσκολία
- Μη χρήση του alt-tabing

Στο παιχνίδι υπάρχουν τέσσερις φυλές, από τις οποίες οι Kinetics και Vitality είναι με το μέρος του φωτός και της θετικής ενέργειας, ενώ οι Chaos και Synthesis έχουν το ρόλο των κακών.

Θα αρχίσω κάπως ανορθόδοξα την παρουσίαση αυτού του παιχνιδιού (ελπίζω να με συγχωρέσει ο αξιότιμος Χάρης), μια και με δυσκολία καταφέρνω να συγκρατήσω τον ενθουσιασμό μου για το Etherlords. Ολοι οι λάτρεις του Magic: The Gathering να σταματήσουν τώρα την ανάγνωση του παρόντος άρθρου και να τρέξουν να προμηθευτούν το παιχνίδι. Οσο για τους υπόλοιπους αναγνώστες, ας κάτσουν αναπαυτικά στην πολυθρόνα τους και ας απολαύσουν το ταξίδι τους στο μαγευτικό κόσμο του Etherworld (ως μουσική υπόκρουση προτείνω τη "Mythodea" του μεγάλου Βαγγέλη Παπαθανασίου). Ας ξεκινήσουμε, όμως, με τα βασικά...

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ETHER;

Το λευκό χρώμα του σε θαμπώνει όπως το χιόνι και γι' αυτόν το λόγο πολλοί το ξέρουν και ως λευκό Ether. Σε κάποιο σημείο, μέσα από την κεντρική ροή του ξεπηδούν τέσσερα μικρότερα ρυάκια, που το καθένα έχει το δικό του χρώμα, τις δικές του μοναδικές δυνάμεις και χαρακτηριστικά και ακολουθεί τη δική του πορεία.

Το Ether of Chaos είναι κόκκινο σαν το αίμα, το Ether of Motion είναι μπλε σαν τον ουρανό, το Ether of Vitality έχει το πράσινο των φύλλων, ενώ το Ether of Synthesis έχει το χρώμα της καμένης πέτρας, το μαύρο. Από τα τέσσερα αυτά είδη του Ether δημιουργήθηκαν οι βάσεις για την εμφάνιση της ζωής στο Σύμπαν. Οπου η ροή των Ethers είναι ομαλή και γαλήνια, αναδύεται αγνή ενέργεια. Οπου, όμως, υπάρχει ταραχή, το Ether παίρνει τη μορφή ανεμοστρόβιλου, προκαλώντας έτσι τη γένεση της ύλης. Με αδυσώπητη τάξη οι τέσσερις ροές των Ethers, συγκρουόμενες και πάλι μεταξύ τους, δημιουργούν το White Ether. Και εκεί όπου η μείξη τους... ξερνάει βίαιους στροβιλισμούς, από μέσα τους αναδύεται ο κόσμος των αρχόντων (The World of the Lords).

Αυτοί που μπορούν να το χαλιναγωγήσουν, αποκτούν τεράστιες ψυχικές δυνάμεις. Εως τώρα λίγοι είναι αυτοί που έχουν καταφέρει να κατανοήσουν μερικές μόνο από τις επιφανειακές δυνάμεις του και να εκμεταλλευτούν τις περιοδικά αποκτούμενες δυνατότητές τους. Ανάλογα με τη χρήση του



Μία "καυτή" επίθεση ενός White Dragon.

Αν σας άρεσε...

- Να παίξετε μια καλή παρτίδα Magic: The Gathering.
- Αν δεν ξέρετε το Magic: The Gathering ή δεν έχετε την κατάλληλη παρέα για να παίξετε, δοκιμάστε το demo του Magic: The Gathering που έδωσε πριν από λίγο καιρό το "PC Master".

Επεξήγηση interface



White Ether οι χρήστες του χωρίζονται σε τέσσερις βασικές φυλές: τους Chaos, Kinetics, Vitality και Synthesis.

THE WORLD OF THE LORDS

Οπως θα καταλάβατε, στο παιχνίδι υπάρχουν τέσσερις φυλές, από τις οποίες οι Kinetics και Vitality είναι με το μέρος του φωτός και της θετικής ενέργειας, ενώ οι Chaos και Synthesis έχουν το ρόλο των κακών. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά τα χαρακτηριστικά κάθε φυλής:

▼ **Synthesis:** Εκμεταλλευόμενοι τη ροή του πιο εξασθενημένου Ether, του μαύρου, έχουν καταφέρει να κατεβάσουν στο ελάχιστο τη ζωτική ύλη από το σώμα τους, αντικαθιστώντας τη με μηχανικά μέρη (κάτι σαν cyborg). Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η πιο επιθετική φυλή από τις υπόλοιπες τρεις. Πώς να μην είναι, άλλωστε, αφού τους έχει απομείνει ελάχιστη ζωή μέσα τους από την αδιάκοπη χρήση της τεχνολογίας; Εχοντας ως κύριους αντιπάλους τους Vitality, οι Synthesis χρησιμοποιούν χημικές αντιδράσεις και ισχυρά οξέα εναντίον τους, εκμεταλλευόμενοι την αδυναμία των ζωντανών οργανισμών να αντεπεξέλθουν σε αυτές τις ασυνήθιστες συνθήκες. Μεγαλύτερη αδυναμία τους είναι το ότι, ενώ προσπαθούν να τελειοποιήσουν την τεχνολογία τους, χάνουν την κοινή λογική και μετατρέπονται σε άμυαλους εξολοθρευτές, μη λογαριάζοντας έναν βασικό κανόνα: ότι ακόμα και οι τελειότερες μηχανές μπορούν να βραχυκυκλώσουν.

▼ **Chaos:** Οι γιοι και οι κόρες των Chaos αναγνωρίζονται από μία μικρή, κόκκινη λάμψη που φέρουν στο πρόσωπό τους.

Fan sites

- www.etherlords.com
- www.joystick.com/downloads
- www.rpgdot.com/team/article_list.php?game=70
- www.gamesdomain.com/movies/489.html



Μία επίσκεψη στο Wizard's Lab για την αγορά φρέσκων spells.



Δείγμα των εξαιρετικών εφέ του παιχνιδιού.



Να γιατί οι Kinetics είναι η αγαπημένη μου φυλή. Και δεν θέλω οουυυ.

Πρόκειται για την αντανάκλαση της ακράτητης φλόγας του πολέμου και του αίματος, προερχόμενη μέσα από χιλιάδες μάχες. Τα πρόσωπά τους είναι χαραγμένα σαν την τραχιά πέτρα, ενώ τα σώματά τους είναι σκληραγωγημένα, γεμάτα σημάδια και αυλακώσεις από ξεχασμένες εφουλωμένες πληγές. Στις μάχες οι Chaos εμφανίζουν τρία σημαντικά πλεονεκτήματα έναντι των υπόλοιπων φυλών: τη μεγάλη σωματική δύναμή τους, την ασυγκράτητη πολεμική έξαψη και την αριθμητική υπεροχή τους. Τα παιδιά τους μεγαλώνουν και ωριμάζουν γρήγορα και οι ενήλικοι ορμούν στη μάχη χωρίς να καλοσκεφτούν την ασφάλειά τους, διότι, από τη μία, απλώς δεν τους αρέσει να σκέπτονται και, από την άλλη, ποτέ δεν έχουν μάθει να λογαριάζουν τη ζωή λόγω της μεγάλης ευφορίας τους και του ότι δεν τους φοβίζουν οι απώλειες στο πεδίο της μάχης. Εδώ που τα λέμε, πολύ λίγα πράγματα μπορούν να φοβίσουν έναν Chaos. Μεγαλύτερο μειονέκτημά τους;



Αδυνατούν να ελέγξουν τα πανίσχυρα και πρωτόγονα ένστικτά τους με, πολλές φορές, ολέθριες συνέπειες.

Vitality: Προερχόμενοι από την πιο άστατη ροή του Ether, οι Vitals πολλές φορές φαίνονται (και φέρονται) φοβερά παράξενοι. Παρατηρώντας τους για πρώτη φορά καταλαβαίνεις αμέσως το πόσο πολυποίκιλη είναι η ζωή. Για να καταφέρει να γίνει κάποιος Lord of Vitality, θα πρέπει κυριολεκτικά να μεταμορφωθεί στην πεμπτουσία της ζωής, στο υπέρτατο ον, στην ενσάρκωση του οποίου θα μπορούμε να δούμε όλες τις μορφές ζωής, ακόμα και της πιο ασήμαντης. Σημαντικότερο πλεονέκτημά τους είναι η ικανότητα να επηρεάζουν, χωρίς μεγάλη προσπάθεια, τα αισθήματα των άλλων μορφών ζωής, επιδρώντας καταλυτικά πάνω τους. Οι σημαντικότερες αδυναμίες τους ουσιαστικά αφορούν στο ότι δίνουν πολύ μεγάλη σημασία όχι μόνο στη ζωή τους αλλά και στη ζωή όλων των άλλων πλασμάτων και στο ότι οι φιλοδοξίες τους περιορίζονται στην επιθυμία να κυριαρχήσουν μόνο στην επικράτειά τους, χωρίς να τους νοιάζει πολύ η επέκτασή τους.

Kinetics: Οπως το Ether από το οποίο γεννήθηκαν, πάντα έχουν το βλέμμα τους προς τον ουρανό, ενώ οι φιλοδοξίες και οι στόχοι τους βρίσκονται πάντα ένα βήμα πιο μπροστά από τα όνειρά τους. Είναι τα πιο όμορφα πλάσματα του Σύμπαντος, με καλαίσθητα σώματα, λεπτές γραμμές και εντυπωσιακά χαρακτηριστικά. Από τα πρόσωπά τους πηγάζει γνώση και υπεροχή, ενώ αν ψάξετε βαθύτερα στην ψυχή τους, θα διαπιστώσετε έκπληκτοι ότι η σοφία τους είναι σχεδόν ανύπαρκτη μπροστά στη δύναμη που μπορούν να αντλήσουν μέσα από τα όνειρά τους. Δεν είναι ακριβώς αθάνατοι, αλλά, δίνοντας απίστευτα μεγάλη αξία στη ζωή, μπορούμε να πούμε ότι έχουν πλησιάσει αρκετά προς την αθανασία. Ωστόσο, η αξία της γνώσης είναι γι' αυτούς το σημαντικότερο κίνητρο ύπαρξης, με την επιθυμία τους για μάθηση να φτάνει σε ακραίες καταστάσεις και το "Knowledge is power" να είναι το πρώτο που ακούει κάποιος από έναν Kinetic.

GAMEPLAY

Μετά την πολύ καλή και άκρως κατατοπιστική εισαγωγή του παιχνιδιού, έρχεστε αντιμέτωποι με ένα πλήρες κεντρικό μενού επιλογών, στο οποίο, αν έχετε παίξει μερικά από τα πιο δημοφιλή turn based και real time strategies, η εξοικείωσή σας θα είναι άμεση. Τελειώνοντας με τις ρυθμίσεις και περνώντας στην οθόνη του "New Game", βλέπετε τις κλασικές επιλογές για να αρχίσετε είτε με την campaign του παιχνιδιού είτε με κάποια single mission. Πέρα από αυτά, όμως, υπάρχει και μία τρίτη, άκρως ενδιαφέρουσα επιλογή, η "Duel" (μονομαχία). Οπως υποδηλώνει και το όνομά της, σκοπός αυτής της επιλογής είναι να σας μετατρέψει από απλούς αρχηγίσκους σε μεγάλους στρατηγούς. Δημιουργώντας και εξοπλίζοντας με τα ανάλογα spells τον ήρωα της αρεσκείας σας, ρίχνεστε στη μάχη χωρίς δεύτερη σκέψη, με απώτερο σκοπό να κατατροπώσετε, κατακρεουργήσετε, καταστρέψετε τον αντίπαλο μάγο. Βέβαια, μπορείτε να ορίσετε εσείς τον αντίπαλό σας, εξοπλίζοντάς τον καταλλήλως, έτσι ώστε ή να δείξει ένα θετικό

Μια δεύτερη γνώμη

Το Etherlords είναι από τα λίγα παιχνίδια που μπορούν να "υπερηφανεύονται" ότι απευθύνονται στο σύνολο των PC gamers. Η ποιότητά του δεν θα αφήσει κανέναν παίκτη ασυγκίνητο. Αλλωστε, τα παιχνίδια που παίρνουν τη θεματολογία τους από τη "νέα" μυθολογία, ήταν πάντα από αυτά που όλοι μας παίζαμε, είτε είμαστε strategάδες, είτε Quakers, είτε adventurάδες!

Χάρης Κλάδης



Μάχη σε εξέλιξη.



Παγωμένοι οι Orcs από το φόβο τους μπροστά στο εντυπωσιακό όσο και πανίσχυρο fire elemental.

Ξέρετε ότι...

Η κύρια προέλευση του Ether είναι τα άγνωστα βάθη του Σύμπαντος, και όχι τα ...αιθέρια δωμάτια βασανιστηρίων της σύνταξης του περιοδικού (αυτά για τους άπιστους).

αποτέλεσμα, οπότε θα έχετε μία αρκετά ενδιαφέρουσα μάχη, ή να τον γελοιοποιήσετε, δίνοντάς του τα πιο ανίσχυρα και υποτυπώδη spells. Μια πολύ καλή, λοιπόν, επιλογή, που ελπίζω να δούμε και στα μελλοντικά strategies (βλ. Heroes 4).

Το Etherlords διαθέτει δύο campaigns, ανάλογα με το ποια μεριά θέλετε να ακολουθήσετε (καλούς ή κακούς), στα πρότυπα που χάραξε το Heroes 2. Μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνονται πολύ λίγες, αλλά όπως και στο Heroes 2, έτσι και εδώ κάθε campaign αποτελείται από πάρα πολλές πίστες διαβαθμιζόμενης δυσκολίας.

ΤΑ ΠΕΡΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Η κύρια φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι η εξής: Εχετε το κάστρο σας, από το οποίο το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι μερικά βασικά spells, όπως να δημιουργήσετε έναν ήρωα. Αν περιμένετε το σύστημα χτισίματος των Heroes, μάλλον θα απογοητευτείτε έως έναν βαθμό. Αφού δημιουργήσετε τον πρώτο χαρακτήρα σας, τον παίρνετε από το χεράκι και πάτε να εξερευνήσετε τον υπόλοιπο χάρτη. Το κυριότερο μέλημά σας είναι να βρίσκετε ορυχεία, τα οποία θα σας προμηθεύουν με τα απαραίτητα resources (πάλι με resources μπλέξαμε), έτσι ώστε να μπορείτε να αγοράζετε spells και runes. Οσο μεγαλύτερη και ποικιλόμορφη συλλογή από ορυχεία διαθέτετε τόσο τα οικονομικά σας θα ευημερούν. Από κει και πέρα στις περιπλανήσεις σας θα βρείτε πάμπολλα διαφορετικά κτίρια. Σε ορισμένα από αυτά θα μπορείτε να αγοράσετε τα spells και τα runes σας, ενώ σε άλλα θα ανεβάζετε life, θα προπονείστε, θα αποκτάτε καινούρια skills, θα σας δίνουν τζάμπα experience points κ.ά. Τέλος, υπάρχουν και τα κλασικά dungeons αλλά και μία πληθώρα από artifacts, τα οποία, ανάλογα με την αξία τους, διαθέτουν και τον κατάλληλο "νταή" φύλακα, όπου περιμένει, μέσα από μία ειρηνική συζήτηση, να τον πείσετε για την αξία σας. Το πώς θα τον πείσετε, θα το δούμε στη συνέχεια.

On-line gaming

Σε ό,τι αφορά την multiplayer πλευρά του παιχνιδιού, θα σας παραπέμψω σε κάποιον παίκτη του "Magic" για να σας πει τι εστί κόλλημα. Απλώς ο ορισμός της διασκέδασης. Κάπως έτσι είναι τα πράγματα και στο Etherlords, αν και σταθερά αυξάνονται μέρα με τη μέρα οι παίκτες που ασχολούνται μαζί του στο gamespy.

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, οι μάχες του Etherlords είναι "όλα τα λεφτά". Πάρτε, λοιπόν, τους κανόνες του "Magic" και ρίξτε τους στο παιχνίδι, όπου υπάρχει η λέξη "mana", αντικαταστήστε τη με την "ether", et voilà έχετε το σύστημα μάχης του Etherlords. Αν δεν έχετε ξαναπαίξει Magic και ψάχνεστε ακόμα, θα προσπαθήσω να σας εξηγήσω τα βασικά για το παιχνίδι, αλλά θα ήταν καλύτερα να προσπαθήσετε να δείτε κάποιο demo του παιχνιδιού, για να καταλάβετε πλήρως τους κανόνες. Εχετε τον ήρωά σας, ο οποίος διαθέτει μερικές κάρτες-spells, με τις οποίες θα προσπαθήσετε να εξοντώσετε τον αντίπαλο ήρωα. Για να κάνετε κάποιο spell, θα πρέπει να το πληρώσετε σε ethers, τα οποία σε κάθε γύρο αναπληρώνονται και αυξάνονται κατά

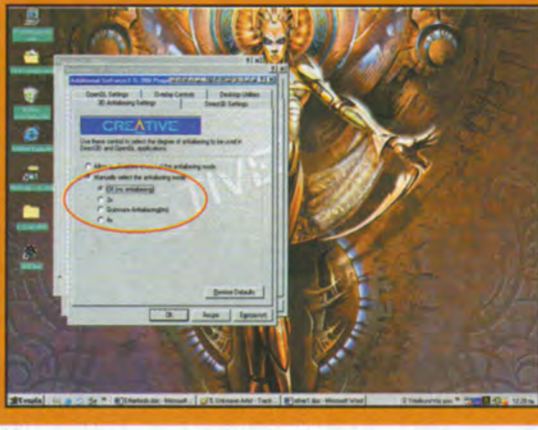


ένα. Αρχίζετε με πέντε διαθέσιμες κάρτες, οι οποίες σε κάθε γύρο ανανεώνονται κατά μία, διατηρώντας όμως τον αριθμό των καρτών πάντα στις πέντε, αφαιρώντας κάρτες όπου είναι απαραίτητο. Κάνοντας summoning κάποιο creature σας, μπορείτε να επιτεθείτε άμεσα στον αντίπαλό σας ή να αμυνθείτε στα τυχόν creatures του. Τα τέρατα μπορούν να αμυνθούν από τον πρώτο γύρο και να επιτεθούν από τον δεύτερο. Επιπλέον οι αμυντικές και επιθετικές ικανότητες κάθε creature απεικονίζονται με δύο αριθμούς τοποθετημένους πάνω από το κεφάλι. Μπορείτε, επίσης, με τα αντίστοιχα spells, να ενισχύσετε τόσο αμυντικά όσο και επιθετικά τα creatures. Βέβαια, υπάρχουν creatures που απορρίπτουν πολλούς από τους προαναφερόμενους κανόνες, τα οποία, φυσικά, είναι και τα πιο ενδιαφέροντα σε μία τράπουλα (προσοχή στα worms και στις bees). Επίσης, υπάρχουν διάφορα άλλα είδη spells, εκτός από τα summoning, τα οποία διευρύνουν τις στρατηγικές κάθε μάχης, επιτρέποντάς σας να δώσετε (ή να δεχτείτε) μερικά ύπουλα χτυπήματα κάτω από τη μέση, ψάχνοντας έτσι για τον πιο θανατηφόρο συνδυασμό καρτών (τις περισσότερες φορές αυτό είναι που κρίνει μία μάχη). Απώτερος σκοπός σας είναι να μηδενίσετε πρώτοι το life του εχθρού, ώστε να τον στείλετε στα... θυμαράκια, κοιτάζοντας τα... ραδίκια ανάποδα. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι ότι με την πληθώρα των spells δύσκολα θα καταφέρετε να ξεκολλήσετε, μια και οι συνδυασμοί των τραπουλών που μπορείτε να φτιάξετε είναι χιλιάδες για όλες τις φυλές, κάτι το οποίο μόνο ως θετικό μπορεί να εκληφθεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Και περνάμε αισίως στον τεχνικό τομέα του Etherlords, τον οποίο επίτηδες άφησα για το τέλος, αφού πιστεύω ότι είναι και "το κερασάκι της τούρτας". Κατ' αρχάς, να σας υπενθυμίσω ότι για άλλη μία φορά οι ελάχιστες απαιτήσεις που δίνονται είναι πέρα για πέρα αναληθείς, μια και αν επιχειρήσετε να παίξετε το παιχνίδι με το ανάλογο σύστημα, το σίγουρο είναι ότι θα απογοητευτείτε. Για να απολαύσετε την 3D engine που κινεί 50.000 πολύγωνα σε κάθε καρέ κίνησης, τη στιλάτη αρχιτεκτονική, το απίστευτο animation, την απαράμιλλη λεπτομέρεια των 120 creatures, τα φαντασμαγορικά special effects των spells, τα σαγηνευτικά τοπία με τα μαγευτικά backgrounds (ουφ...), που διαφημίζει η εταιρεία (αλλά και που υπάρχουν στο παιχνίδι), το μόνο που χρειάζεστε είναι έναν απλό χιλιάρη επεξεργαστή με μία ταπεινή T&L κάρτα γραφικών. Ψιλοπράγματα, δηλαδή.

ANTI-ALIASING ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ



Ένα "κουφό" που παρατήρησα στο παιχνίδι ήταν το anti-aliasing. Οσοι, λοιπόν, τυχεροί διαθέτετε κάρτα γραφικών με ικανότητες anti-aliasing, είναι καλύτερα να το έχετε απενεργοποιημένο, μια και το Etherlords... βγάζει σπυριά μόλις το βλέπει και ανεβάζει πυρετό (κρεμάει το σύστημα). Ελπίζω να βγει κανένα patch λίαν συντόμως για να γειάνει.

Προτού αρχίσω, όμως, να κατεβάζω τα καντήλια της διπλανής εκκλησίας, ας περάσουμε γοργά γοργά και στον ηχητικό τομέα. Πολλά και καλά είναι τα μουσικά θέματα, που ξεκινούν από κλασική μουσική και ambient μελωδίες για τους Vitality και Kinetics και τελειώνουν με πιο hard rock ήχους για τους Chaos και Synthesis. Αψογα είναι, επίσης, τα ηχητικά εφέ, που δένουν τέλεια με τα τεκταινόμενα επί της οθόνης. Εκεί, όμως, όπου δίνει ρέστα ο ηχητικός τομέας είναι στην ομιλία, η οποία διαθέτει και ποσότητα και ποιότητα. Ιδίως τις επικλήσεις των διάφορων spells θα τις ακούτε και θα τις ξανακούτε, χωρίς να κουράζουν, πιάνοντας πολλές φορές τον εαυτό σας να αποστηθίζει μερικές από αυτές και να τις χρησιμοποιεί και εκτός παιχνιδιού (βλ. RPGs). Εύγε!

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Ο,τι και να πω για το Etherlords θα είναι λίγο. Η καλύτερη μεταφορά των card games στο PC είναι πλέον γεγονός. Είμαι σίγουρος ότι τόσο οι λάτρεις των card games όσο και αυτοί που περιμένουν με αγωνία το Heroes 4 θα το έχουν ήδη αποκτήσει. Για τους υπόλοιπους, το Etherlords είναι άλλος ένας hardcore τίτλος που παίζεται άνετα απ' όλους, είτε αυτοί θέλουν να λέγονται Quakers, είτε adventurάδες, είτε δεν ξέρω και γω τι άλλο. Από τα παιχνίδια που είναι φτιαγμένα για PC gamers και που δεν θα δουν ποτέ οι κάτοχοι κονσόλας (χε, χε, την είπα πάλι την κακία μου). Farewell σε όλους. PC



Αλλη μία νίκη των Kinetics σε βάρος των μισητών Chaos.



Μία πανοραμική άποψη ενός κάστρου των Kinetics.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
95	94	86	96	92

Πολύ καλό για να είναι αληθινό και, όμως, το Etherlords είναι ικανό να σας πάρει το μυαλό με τον Ether κόσμο του. Σίγουρα ο πιο cult τίτλος της χρονιάς.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ZUXXEZ ENTERTAINMENT/ JOWOOD PRODUCTION

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM ΣΤΑ 200MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9X/ME/2000/XP, DIRECTX 8.0, 10x CD-ROM DRIVE, 4MB SVGA ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ME DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ 100% MICROSOFT ΣΥΜΒΑΤΟ MOUSE, 660MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

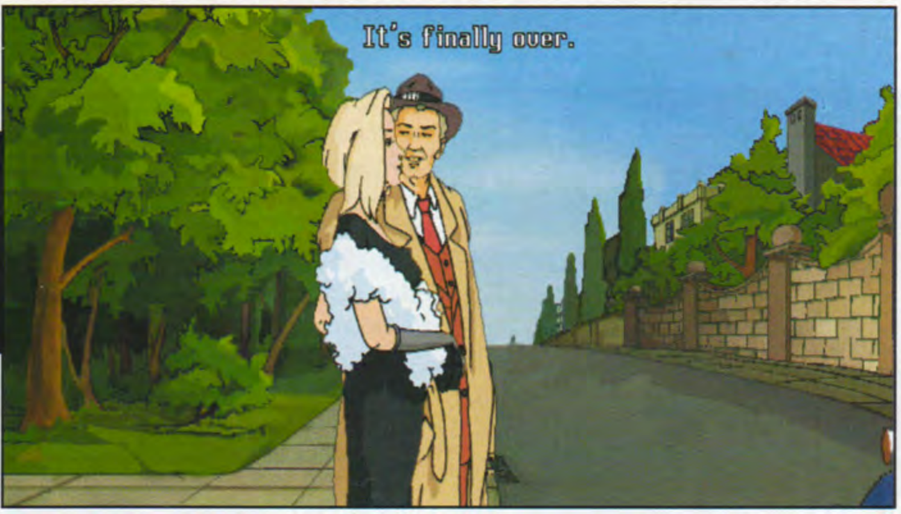
Το Jack Orlando: Director's Cut έρχεται να μας θυμίσει, παρά τις αντιφάσεις του, τις παλιές, καλές μέρες των adventure games με τα hand-made γραφικά. Αξίζει να το δείτε, αφού θα σας χαρίσει σημαντικές στιγμές adventur-ίστικης ευχαρίστησης.

Η αναβίωση ενός ξεχασμένου αλλά κλασικού detective adventure

Βρισκόμαστε στα 1933, δύο ακριβώς ημέρες πριν από την επίσημη αναγγελία του τέλους της εποχής της ποτοαπαγόρευσης. Σε όλη τη χώρα τα bars και τα clubs "στοκάρουν" ουίσκι ποιότητος για να είναι έτοιμα για να υποδεχτούν το μεγάλο γεγονός. Η ποτοαπαγόρευση φαίνεται να έφερε μάλλον τ' αντίθετα αποτελέσματα, μια και οι περισσότεροι είχαν γευτεί, στον ένα ή τον άλλο βαθμό, το απαγορευμένο είδος.

Ηρωάς μας είναι ο ντεντέκτιβ Jack Orlando, ο οποίος είχε τιμηθεί παλαιότερα με τη μεγαλύτερη διάκριση που μπορεί να πάρει ένας πολίτης από την πόλη του, ως επιβράβευση για τις υπηρεσίες του προς τους συνδημότες του σε μία σειρά σημαντικών γεγονότων. Δυστυχώς, τις παραμονές της αναγγελίας της άρσης της ποτοαπαγόρευσης, ο βραβευμένος αυτός ντεντέκτιβ δεν είναι παρά η σκιά του άλλοτε μεγαλειώδους εαυτού του. Η ρουτίνα της δουλειάς του και η έφε-





Από το φινάλε της περιπέτειας.

Θετικά

- Ενα adventure που θυμίζει τις παλιές, καλές εποχές
- Ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό
- Φοβερή jazz μουσική

Αρνητικά

- Κάπως εξεζητημένοι γρίφοι, αν και όχι παράλογοι
- Κακό speech των χαρακτήρων

Τα γραφικά του Jack Orlando: Director's Cut τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και στα 65.000 χρώματα. Είναι από τα καλύτερα handmade γραφικά που έχω δει σε adventure game και θυμίζει όσο λίγα παιχνίδια το Broken Sword.

σή του για το ουίσκι τον οδήγησαν σιγά σιγά στο περιθώριο. Τώρα πια τριγυρνά τα βράδια στα bars της πόλης, πίνοντας φτηνό ουίσκι και ζώντας με τις αναμνήσεις του.

Η ιστορία ξεκινά καθώς ο Jack φεύγει από ένα τέτοιο bar, αργά το βράδυ, για να γυρίσει στο διαμέρισμά του. Σ' ένα αδιέξοδο, όμως, γίνεται μάρτυρας μίας έντονης συζήτησης μεταξύ δύο ανθρώπων και έκπληκτος βλέπει τον έναν εξ αυτών να τραβά το πιστόλι του και να πυροβολεί τον άλλον. Χωρίς να σκεφθεί καθόλου, τρέχει προς την κατεύθυνση του θύματος, που πέφτει μάλλον νεκρός στο έδαφος, αλλά δέχεται ένα χτύπημα στο κεφάλι από το δολοφόνο, που εν το μεταξύ είχε κρυφθεί σε μία γωνία.

Οταν συνέρχεται έχουν καταφθάσει δύο αστυνομικοί ειδοποιημένοι από μία γυναίκα. Δυστυχώς γι' αυτόν ο νεκρός είναι στρατιωτικός! Θα οδηγηθεί στην αστυνομία, όπου θα του δοθεί μία 48ωρη προθεσμία για να ξεδιαλύνει την υπόθεση, αλλιώς, θα θεωρηθεί ως ο βασικός ύποπτος...

Η υπόθεση αυτή, που ξεκινά ως ένας απλός φόνος, θα αποδειχτεί πολύ περίπλοκη και θα χρειαστεί να επιστρατεύσει ο ήρωας όλες τις, μάλλον ξεχασμένες, δυνάμεις του, αν θέλει να βγει ζωντανός.

Πρόκειται για μία πολύ καλή ιστορία, ένα κλασικό film noir, με ήρωα έναν επίσης κλασικό ντεντέκτιβ του είδους, η οποία περιέχει πολλούς και ενδιαφέροντες χαρακτήρες, γεγονός που δεν συναντάμε εύκολα πια σε adventure games του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Jack Orlando: Director's Cut τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και στα 65.000 χρώματα. Είναι από τα καλύτερα handmade γραφικά που έχω δει σε adventure game και θυμίζει όσο λίγα παιχνίδια το Broken Sword. Σχεδόν όλοι οι χώροι και οι τοποθεσίες του παιχνιδιού αποδίδονται εκπληκτικά. Οι χρωματισμοί είναι μοναδικοί, η κίνηση των χαρακτήρων αρκετά καλή και οι τοποθεσίες πάρα πολλές, περισσότερες από 200! Αναφορά αξίζουν οι κινηματογραφικού χαρακτήρα σκηνές, όπου ο ήρωας βρίσκει ή εξετάζει κάποιο σημαντικό στοιχείο, και οι πολλές σκηνές θανάτου του Jack. Πρόκειται για μοναδικές σκηνές. Τέλος, ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει στην προσπάθεια να αποδοθεί ο ρεαλισμός όσον αφορά στην κίνηση και τη ζωή μέσα στην πόλη: άνθρωποι που μπαινοβγαίνουν στα διάφορα κτήρια, αυτοκίνητα που κινούνται συνέχεια στους δρόμους. Η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα αυτό είναι εκπλη-

Αν σας άρεσε...

Αναζητήστε οπωσδήποτε το παλιό, κλασικό Cruise for a Corpse, το Last Express, τα Tex Murphy games, καθώς και τα πάμπολλα adventures που έχουν κυκλοφορήσει με πρωταγωνιστή τον Sherlock Holmes.

Ξέρετε ότι...

Στο "PC Master" είχαμε λάβει, όταν είχε κυκλοφορήσει το παιχνίδι πριν από 4 χρόνια, δεκάδες επιστολές και e-mails. Η παρουσίαση άργησε 4 ολόκληρα χρόνια, αλλά ελπίζουμε να σας αποζημιώσει και με το παραπάνω...



Το inventory του παιχνιδιού.



Το Bullet interface που περιέχει τις επιλογές Get, Action, Examine, Gun και Standard Pointer.

JACK ORLANDO - Η ΠΡΩΤΗ ΕΚΔΟΣΗ

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε για πρώτη φορά την άνοιξη του 1998 από την πολωνική εταιρεία TopWare. Η πρώτη έκδοση είχε αρκετές ατέλειες, πολύ χαμηλής ποιότητας μουσική και αρκετά bugs. Καθώς η κυκλοφορία του παιχνιδιού συνέπεσε με τη γενικότερη υποχώρηση των adventures στις ΗΠΑ, δεν κυκλοφόρησε ευρέως, αφού οι πωλήσεις του έγιναν κυρίως στην Πολωνία και στη Γερμανία.

Λίγο αργότερα η TopWare αγοράστηκε από τη ZuxxeZ Entertainment και εκεί πάρθηκε η μεγάλη απόφαση: Το Jack Orlando θα φτιαχνόταν από την αρχή. Δούλεψαν νέοι art cartoonists και χρησιμοποιώντας κατά βάση τις air-brush τεχνικές, κατόρθωσαν μέσα σε δύο χρόνια να μας παραδώσουν ένα πολύ εντυπωσιακό, τουλάχιστον ως προς τα γραφικά, adventure.

Δεν έχω παίξει ποτέ το πρωτότυπο, αν και είχα γράψει γι' αυτό αρκετές φορές από τις στήλες του περιοδικού. Μάλιστα, ένας φίλος που το είχε βρει σ' ένα γερμανικό περιοδικό, είχε προσφερθεί να μας το δώσει, αλλά από γερμανικά, δυστυχώς, δεν κατέχω γρι... Ετσι, δεν μπορώ να ξέρω αν υπάρχουν διαφορές όσον αφορά στη δράση, σημείο που κυρίως πρέπει να μας ενδιαφέρει, ανάμεσα στις δύο αυτές εκδόσεις.

κτική. Δεν θυμάμαι άλλο adventure που να έχει να δείξει κάτι παρόμοιο.

Ο ήχος του Jack Orlando είναι αμφιλεγόμενος. Οσον αφορά στη μουσική του, είναι από τις καλύτερες και πιο ατμοσφαιρικές που έχω ακούσει. Την υπογράφει ο "πολύς" Harold Faltermayer, γνωστός από τη μουσική του στις ταινίες "Beverly Hills Cop" και "Top Gun". Εκεί όπου το παιχνίδι χάνει πολύ είναι στις ομιλίες, τις οποίες κρίνω, δυστυχώς, ως επιεικώς απαράδεκτες. Δεν είναι καθόλου ατμοσφαιρικές. Οι μοναδικές φωνές που κάπως επιβιώνουν είναι αυτές των απλών στρατιωτικών (και όχι των βαθμοφόρων) στο φινάλε του παιχνιδιού. Ευτυχώς που το παιχνίδι επιτρέπει την εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη και έτσι δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. Αν οι ομιλίες ήταν στοιχειωδώς ικανοποιητικές, θα έβαζα στον τομέα του ήχου περίπου 96, μια και η τζαζ μουσική που περιέχει είναι ανεπανάληπτη.

Ο χειρισμός βασίζεται σ' ένα ιδιόμορφο, αλλά αρκετά λειτουργικό user interface. Ο χαρακτήρας κινείται στην οθόνη, κάνοντας κάπου κλικ τον γενικό pointer του παιχνιδιού. Από τη μία οθόνη στην άλλη πηγαίνετε μέσω των ειδικών arrows που εμφανίζονται αν ακουμπήσει ο κέρσορας στα σημεία όπου υπάρχει έξοδος από τη συγκεκριμένη οθόνη.

Το main menu του παιχνιδιού περιέχει τα Start A New Game, Load A Game, Save The Game, Game Controls, Audio Controls, About The Game, Quit Playing και Resume Game. Στο Audio Controls μπορείτε να χαμηλώσετε τον ήχο των ομιλιών, αν τις βρίσκετε ενοχλητικές όπως εγώ. Στο Game Controls μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα κίνησης του Jack. Η θέση που βάζει την ταχύτητα το παιχνίδι είναι η κανονική. Αν θέλετε όμως να επιταχύνετε την κίνηση του Jack, βάλτε το μετρητή στα περίπου 3/4. Οσο και αν η κίνησή του θα γίνει αφύσικη, το παιχνίδι θα επιταχυνθεί σημαντικά. Από εδώ, επίσης, ρυθμίζετε την εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο στο παιχνίδι.

Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse, εμφανίζεται το ειδικό bullet interface που περιέχει τις επιλογές (Standard) Pointer, Take, Examine, Action και Gun (αφού, βέβαια, πρώτα το βρείτε και το πάρετε). Για να περάσετε στο inventory σας, πατάτε το πλήκτρο F1, όπου εμφανίζεται μία ειδική οθόνη με την καμπαρτίνα του Jack ανοικτή από τη μία μεριά της. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται η πιο βασική ένστασή μου σχετικά με το χειρισμό του παιχνιδιού. Ειλικρινά δεν κατάλαβα καθόλου αυτόν το διαχωρισμό. Τον βρήκα πολύ μπερδεμένο, αφού σχεδόν πάντα έκανα το ένα αντί του άλλου. Τι θα έχαναν άραγε αν στο εξαιρετικό bullet interface έβαζαν ακόμη μία επιλογή που θα αντιστοιχούσε στο άνοιγμα του inventory;

Κατά τ' άλλα στη δράση του παιχνιδιού τα μεγαλύτερα προβλήματα είναι δύο. Πρώτον, πρέπει να εντοπίζετε τα διάφορα αντικείμενα, αφού ο Standard κέρσορας δεν εμφανίζει κάποιο σημάδι όταν περάσει πάνω από ένα χρήσιμο για το παιχνίδι αντικείμενο. Δεύτερον, η χρήση των αντικειμένων μερικές φορές γίνεται προβληματική, μια και πρέπει να γίνουν κλικ σε πολύ συγκεκριμένα σημεία πάνω στην οθόνη για να προχωρήσει η δράση. Ετσι, π.χ., πρέπει να κάνετε κλικ μία "λαδωτική" ουσία στη δεξιά άκρη μίας πόρτας, εκεί δηλαδή όπου είναι οι μεντεσέδες της, και όχι γενικά και αόριστα κάπου πάνω στην πόρτα.

Τελειώνω μ' ένα σχόλιο για το manual του παιχνιδιού, όπως συνηθίζω τελευταία. Αποτελείται από 48 κατά βάση έγχρωμες σελίδες που περιέχουν τα πάντα και εξηγούν τα πάντα. Ηταν μία πολύ μεγάλη έκπληξη για μένα μετά τα πολύ μέτρια έως απαράδεκτα manuals που βλέπω τους τελευταίους μήνες. Αν μην τι άλλο, δεν τσι-

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

F1	Ανοίγει το inventory του παιχνιδιού (η καμπαρτίνα του Jack). Από εδώ μπορείς επίσης να περάσεις στο main menu.
F2	Ανοίγει το παράθυρο των Save games.
F3	Ανοίγει το παράθυρο των Save games, αλλά για να κάνεις Load.
F4	Ανοίγει το main menu.
F5	Κάνει το QuickSave.
F6	Κάνει το QuickLoad.
F10	Κάνει Quit.
M	Ανοίγει το χάρτη του παιχνιδιού, όπου αυτός είναι διαθέσιμος.
Backspace	Αν βρίσκεσαι μέσα σε κάποιο κτήριο, πατώντας το πλήκτρο αυτό, ο Jack βγαίνει αμέσως έξω!





Δείγματα των ωραίων γραφικών του παιχνιδιού με τους εξαιρετικούς χρωματισμούς.

Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
Director's Cut



Ισως το πιο κομβικό σημείο του παιχνιδιού. Αν δεν εμφανιστεί ο φρουρός-φύλακας της εισόδου του παράνομου καζίνο, δεν θα μπορέσεις να προχωρήσεις από ένα σημείο και μετά το παιχνίδι.



Σε πάρα πολλές περιπτώσεις θα χρειαστεί να αντιμετωπίσεις οπλισμένους αντιπάλους.

γκουνεύτηκαν στον τομέα αυτό τα χρήματα, όπως κάνουν τόσοι και τόσοι άλλοι και μάλιστα "μεγάλοι".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Jack Orlando είναι εξαιρετική. Πρόκειται για μία καθαρόαιμη film noir ιστορία, όπου όλα είναι δοσμένα σε πολύ προσεγμένες δόσεις και το μοναδικό στοιχείο που επηρεάζει αρνητικά την ατμόσφαιρα είναι οι πολύ κακές ομιλίες που περιέχει.

Η δράση είναι πολύ πλούσια αλλά αμφιλεγόμενη, κατά τη γνώμη μου. Υπάρχουν δύο τρόποι να παίξεις το παιχνίδι: Ο εύκολος, όπου διαλέγεις στην αρχή του παιχνιδιού το Easy Version, και ο κανονικός. Δεν είχα χρόνο να παίξω τον εύκολο για να δω τις διαφορές. Αυτό, όμως, που πρέπει να τονιστεί στο κανονικό παιχνίδι είναι το γεγονός ότι υπάρχουν αρκετά πράγματα που πρέπει να γίνουν χωρίς να περάσεις ένα συγκεκριμένο "σεναριακό" όριο. Αν το ξεπεράσεις χωρίς να έχεις κάνει τη σωστή δράση, τότε βρίσκεσαι σ' ένα μάλλον αδιέξοδο παιχνίδι. Δεν είχα το χρόνο για να ξεδιαλύνω απόλυτα το γεγονός αυτό, αλλά, κατ' αρχήν, αυτό πιστεύω.

Αρχικά η δράση του θα εξελιχθεί στην περιοχή όπου βρίσκεται το διαμέρισμα του ήρωα, μετά θα μεταφερθεί στο κέντρο της πόλης, που είναι και το πιο σημαντικό τμήμα της, εν συνεχεία στο λιμάνι της πόλης, για να τελειώσει στη στρατιωτική βάση της περιοχής του ήρωα.

Οι γρίφοι δεν είναι ό,τι καλύτερο έχω δει. Δεν είναι παράλογοι, αλλά θα τους χαρακτήριζα ως μη ενταγμένους στη σεναριακή εξέλιξη. Τα πιο δύσκολα σημεία είναι τα εξής: Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να πάρετε την εφημερίδα από τον τόπο του εγκλήματος και να τη δώσετε αργότερα στον υπάλληλο του ασανσέρ στο ξενοδοχείο. Αυτό θα ενεργοποιήσει την εμφάνιση του Κινέζου εμπόρου στο δρόμο. Εν συνεχεία στον υπάλληλο του ξενοδοχείου, που είναι στην εξώπορτα, πρέπει να δώσετε το πακέτο με τα τσιγάρα που βρίσκετε μπροστά στη ρεσεψιόν. Αυτή η δράση θα σας ανοίξει το Small Talk Bar, όπου θα βρείτε άλλο ένα πολύτιμο αντικείμενο που χρειάζεστε, για να καταλήξετε να ανακαλύψετε, μαζί με την προηγούμενη δράση, το πολυπόθητο casino chip. Χωρίς αυτό το παιχνίδι δεν προχωράει. Το τρίτο σημείο είναι στο λιμάνι, όπου το να αποφύγετε έναν φρουρό, είναι καθαρά θέμα τύχης και συνεχών saves. Γενικά, όμως, στο παιχνίδι πρέπει να κάνετε πολύ συχνά SAVE, γιατί πολλές φορές μία λαθεμένη δράση θα έχει ως αποτέλεσμα το θάνατό σας.

Το τέλος του Jack Orlando είναι πολύ καλό και πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει το χρήστη. Και τ' αστεία της δράσης: Εχετε φτάσει σ' ένα σημείο με το αμάξι σας. Κάνετε το λάθος και ξαναμπαίνετε σ' αυτό. Περνάτε στο γενικό χάρτη, δυστυχώς, όμως, τώρα δεν υπάρχει η επιλογή να ξαναβγείτε από το αμάξι. Αν κάνετε πάλι κλικ στο σημείο όπου βρίσκεστε, θα κάνετε πρώτα το γύρο του τετραγώνου και μετά θα επιστρέψετε στο σημείο όπου ήσαστε για να βγείτε έξω!

Σε κάθε περίπτωση το παιχνίδι αξίζει από πάρα πολλές πλευρές και πρέπει να το δείτε. Ετσι, για να θυμηθείτε τις παλιές, καλές μέρες.

Μια δεύτερη γνώμη

Το Jack Orlando θα σας γοητεύσει σαν το παλιό, καλό κρασί. Με λίγο μεγαλύτερη προσοχή, ο ήρωας θα μπορούσε άνετα να πλασαριστεί ως ο... Χάμφρεϊ Μπόγκαρντ των computer games, αυτό όμως προϋπέθετε να υπάρχει μια μεγαλύτερη εταιρεία από πίσω, με σαφώς πολυπληθέστερη και πιο έμπειρη δημιουργική ομάδα. Κρίμα που δεν μας δόθηκε η ευκαιρία να το δούμε όταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει. Δείτε το οπωσδήποτε, αν και το speech θα σας "χαλάσει" αρκετά, μια και βρίσκεται εντελώς εκτός κλίματος. Δεν μπορείς, όμως, να τα έχεις όλα σε τούτη τη ζωή...

Βαγγέλης Κράτσας

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
89	93	92	92	92	85

Ενα adventure που φέρνει στην επιφάνεια αναμνήσεις από τη χρυσή εποχή των adventures. Ενα αρκετά καλό σενάριο, μία σειρά από πολύ καλοδουλεμένους χαρακτήρες, ενδιαφέρουσα δράση και ένα συναρπαστικό φινάλε συνθέτουν ένα αρκετά προσεγμένο film-noir detective adventure. Θα μπορούσε να ήταν στην πρώτη γραμμή, αν είχαν προσεχθεί 2-3 στοιχεία του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: LUCASARTS

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

STAR WARS STARFIGHTER

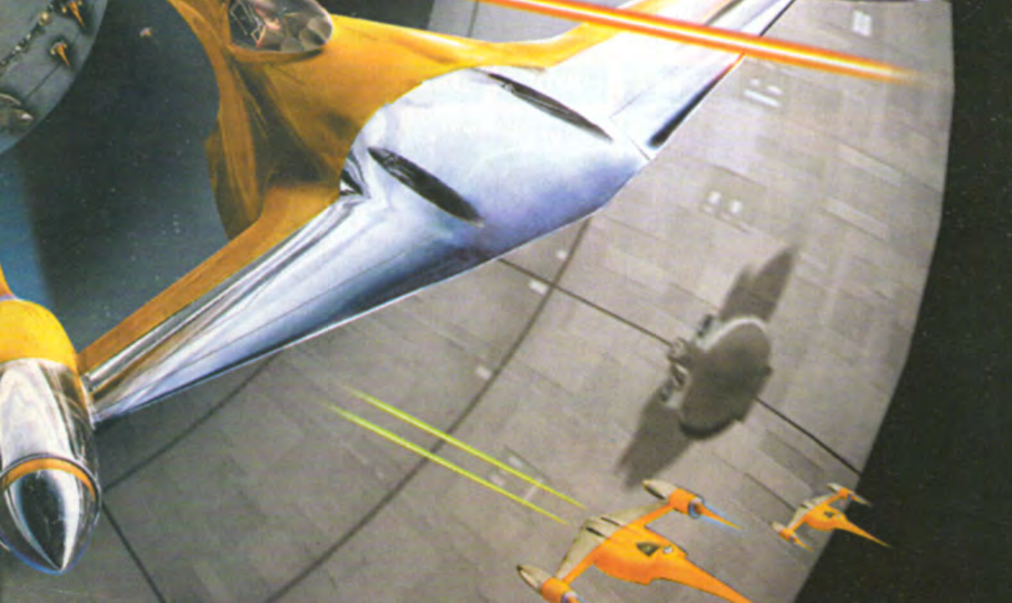
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM II 350MHz, 64MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 580MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.1

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη DuMmWiaM@OteNet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

Μετά τα X-Wing, Tie-Fighter, X-Wing vs Tie-Fighter, Rebel Alliance και το Rogue Squadron (ξέχασα κανένα;), η Lucas κυκλοφόρησε το φρεσκότατο Star Wars: Starfighter, βασισμένο στο "νέο" κόσμο του Star Wars, τον κόσμο των Episode I, II και III, και όχι σε αυτόν των κλασικών Star Wars. Εχουμε να κάνουμε, λοιπόν, με το πρώτο space simulation που εξελίσσεται με βάση τα νέα επεισόδια του απίθανου κόσμου του Star Wars. Οι ουρανοί και το Διάστημα σας ανήκουν. Ετοιμαστείτε να συντρίψετε τη Federation. Μούχαχαχα!

Η σωτηρία του Naboo είναι στα χέρια σας



Πριν ξεκινήσω την περιγραφή της εμπειρίας μου -διότι περί καταγραφής των εμπειριών μου πρόκειται και όχι περί παρουσίασης- από το συγκεκριμένο παιχνίδι, θέλω να διευκρινίσω ότι είχα να παίξω simulation από την εποχή του X-Wing vs Tie Fighter και του Rebel Alliance, δηλαδή περισσότερα από δύο χρόνια. Υστερα από τόσο καιρό, είχα ξεχάσει δύο βασικά πράγματα: πρώτον, το touch αυτών των παιχνιδιών και, δεύτερον, το πόσο καλός πιλότος είμαι :) (και ένα τρίτο είχα ξεχάσει, ότι είμαι ψώνιο). Βέβαια, στην πραγματικότητα δεν είμαι τόσο καλός πιλότος, αλλά αυτή η σιγουριά οφείλεται στο ίδιο το παιχνίδι, όπου κάθε αποστολή του είναι μία μοναδική πρόκληση. Αυτή την αίσθηση κατάφερνε η Lucas να τη δώσει μ' όλα τα space simulations της τα βασισμένα στο Star Wars.

Υστερα από τόσο καιρό η Lucas δεν έχασε τη μαγεία της και εξακολουθεί να προσφέρει αυτό το αίσθημα ικανοποίησης, σιγουριάς και επιτυχίας έπειτα από κάθε ολοκληρωμένη αποστολή. Σε αυτό δεν συμβάλ-



Ολοκληρώνοντας την Bonus Mission, όπου επιδίδεστε σε αγώνα ταχύτητας ανάμεσα στα φαράγγια. Εάν πάρετε όλα τα μετάλλια, θα σας περιμένει αυτό εδώ στο τέλος της πίστας.

Θετικά

- Μοναδική ατμόσφαιρα Star Wars και τέλεια μουσική
- Άψογος χειρισμός και ρεαλιστικές μάχες
- Απλώς το καλύτερο space simulation της περιόδου

Αρνητικά

- Καλέ, πού είναι το multiplayer;
- Ορισμένες φορές τα γραφικά δίνουν την εντύπωση ότι είναι χοντροκομμένα

Βρισκόμαστε στην περίοδο του Episode I, λίγες μέρες πριν από την απόβαση της Federation στον πλανήτη Naboo. Σκοπός σας είναι να αποτρέψετε αυτήν την ενέργεια.

λουν τόσο τα γραφικά, που είναι απίθανα, ούτε ο χειρισμός, που είναι όσο πιο ρεαλιστικός γίνεται, όσο η ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα του Star Wars.

ΥΠΟΘΕΣΗ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι αποστολές ξεκινούν στη σκιά των γεγονότων του σεναρίου του Phantom Menace και σταδιακά ανακαλύπτετε τις πονηριές και τον σατανικό σκοπό της Trade Federation και εμπλέκεστε όλο και περισσότερο στα γεγονότα. Οι αποστολές σας δεν περιορίζονται μόνο στο αχανέστατο Διάστημα, αλλά και σε φοβερά τοπία στην επιφάνεια των πλανητών. Θεωρώ τις αποστολές στην επιφάνεια των πλανητών πολύ πιο ρεαλιστικές από αυτές στο Διάστημα, καθώς θα πρέπει να είστε διπλά προσεκτικοί για στόχους τόσο εναέριους όσο και εδάφους. Υπάρχουν αποστολές στις οποίες θα πρέπει να τα δώσετε όλα στην επίθεση, άλλες όπου πρέπει να βοηθήσετε στην άμυνα μίας περιοχής ενός πλανήτη, άλλες συνοδευτικές και άλλες που αποτελούν συνδυασμό των προαναφερομένων. Στο σύνολό τους οι αποστολές είναι δεκατέσσερις. Μπορεί να σας φαίνονται λίγες, αλλά, πρώτον, είναι αρκετά δύσκολες, ενώ σε κάθε αποστολή έχετε τη δυνατότητα, πέραν των βασικών Objectives, να ολοκληρώσετε και τρία Bonuses, τα οποία, ανάλογα με τη δυσκολία τους, θα σας χαρίσουν τρία μετάλλια. Θα μου πείτε, τι να τα κάνετε τα μετάλλια; Ολοκληρώνοντας συγκεκριμένες αποστολές με μετάλλια, μπορείτε να ξεκλειδώνετε Bonus Missions για το παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν ολοκληρώσετε κάποιες από τις Bonus Missions, μπορείτε να επιλέξετε εσείς ποια σκάφη θα χειρίζεστε σε κάθε αποστολή (στο κανονικό παιχνίδι σάς επιβάλλεται το σκάφος που θα χρησιμοποιείτε). Ετσι, θα βρεθείτε να παίζετε ξανά και ξανά τις ίδιες αποστολές προκειμένου να πάρετε τα μετάλλιά τους, τα οποία δεν είναι καθόλου εύκολο να αποκτηθούν. Χρειάζεται μεγάλη προσοχή, ικανότητα και, φυσικά, μάτια και αυτιά ορθάνοιχτα.

Εχουμε, λοιπόν, 14 αποστολές, μπόλικες Bonus Missions και τρία επίπεδα δυσκολίας, τα οποία ανεβάζουν ακόμα πιο ψηλά τον πήχη της αντοχής του StarFighter. Μιλάμε, λοιπόν, για 20-40 ώρες gameplay, ανάλογα με την υπομονή και την πώρωση που θα έχετε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Πιο απλά δεν θα μπορούσαν να είναι τα πράγματα... Το παιχνίδι, όπως προαναφέραμε, παίζεται μόνο με joystick. Μπορείτε, φυσικά (σας το συνιστώ εάν θέλετε να τιμωρήσετε τον εαυτό σας), να δοκιμάσετε να παίξετε το Star Wars: StarFighter μόνο με keyboard ή με συνδυασμό keyboard-mouse, αλλά το πιθανότερο είναι να πάτε μέχρι ενός σημείου και μετά να κολλήσετε. Δυστυχώς, εάν δεν έχετε joystick, θα πρέπει να αγοράσετε κάποιο καινούριο με τουλάχιστον 8 με 10 πλήκτρα (σας συνιστώ οποιοδήποτε Wingman της Logitech ή SideWinder της Microsoft).

Ας δούμε, όμως, τώρα πώς χειρίζεστε τα διαστημόπλοιά σας. Υπάρχουν οι τέσσερις βασικές κατευθύνσεις κίνησης (πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά), η περιστροφή του σκάφους αριστερά και δεξιά και, φυσικά, Boost και φρένο για να ρυθμίζετε την ταχύτητα. Με το Primary Fire πυροβολείτε με τα Lasers,

Ξέρετε ότι...

Τα γυρίσματα του Star Wars Episode II: Attack Of The Clones έχουν ολοκληρωθεί και η ταινία θα κυκλοφορήσει στις 16 Μαΐου, ενώ ήδη έχουν αρχίσει τα πρώτα Concept Work για το Episode III; Αντε να βγει και αυτό αλλά και το Jedi Knights II, για να γίνει... παιχνίδι.

Αν σας άρεσε...

Τότε σας συνιστούμε ανεπιφύλακτα να δοκιμάσετε και παλαιότερα παιχνίδια της LucasArts. Αν και "προϊστορικά", είναι "must"... Rebel Alliance, Tie-Fighter και X-Wing vs Tie-Fighter.



Της ακολασίας! Πού να βαρέσεις, ποιον θα πετύχεις... Απλώς κλείνεις τα μάτια και εξαπολύεις τα laser.



Μία από τις πιο δύσκολες αποστολές με το Mantis. Ιδίως εάν θέλετε να πετύχετε και τα Bonus Goal.


Το "PC Master" σου ή τη ζωή σου!

ενώ με το Secondary τις ρουκέτες-τορπίλες (ανάλογα με το σκάφος που έχετε). Το κουμπί Auto Target επιλέγει αυτόματα τον κοντινότερο αντίπαλο ως στόχο, ενώ με το Manual Target στοχεύετε τη μονάδα-σκάφος που βρίσκεται ακριβώς μπροστά σας (είτε πρόκειται για φιλικό σκάφος είτε για εχθρικό). Με το πλήκτρο Roll Modifier μπορείτε να παραλληλίσετε την πορεία του σκάφους με την επιφάνεια της Γης (σε όσες αποστολές γίνονται στην επιφάνεια του πλανήτη), ενώ με το Zoom νομίζω ότι είναι αυτονόητο τι συμβαίνει. Τέλος, υπάρχουν τέσσερις εντολές που μπορείτε να δώσετε στους συμμάχους σας (όταν παίζετε με συμμάχους). Με την εντολή Cover Me όλοι τρέχουν να σας καλύψουν (Κλάδη, Cover Me, λέω στον Κράτσα ότι ακόμα δεν έχω έτοιμο το άρθρο...), με τη Report In καλείτε όλους τους συντρόφους σας να δώσουν αναφορά (Κλάδη, Report In, ζεις; Πώς πήγε το μαστίγωμα;), με την Attack Target επιτίθενται όλοι στο στόχο που έχετε επιλεγμένο (Attack Kratsa... γιούριααα), ενώ, τέλος, με την Defend Target οι ιπτάμενοι φίλοι σας προστατεύουν συγκεκριμένο στόχο - προφανώς φιλικό προς εσάς (Κόντης is down, I repeat, Κόντης is down, Defend Target From Monster Κράτσα). Τονίζω ότι οι αλλαγές, τόσο στην γραφική ανάλυση όσο και στα κουμπιά (είτε του keyboard είτε του joystick), πρέπει να γίνουν από το αρχικό μενού Options->Configuration Options και όχι μέσα από το παιχνίδι. Επίσης, επειδή προφανώς δεν θα σας φτάσουν τα πλήκτρα του joystick για όλες αυτές τις εντολές (ειδικά αν πάρετε κάποιο σχετικά φθηνό), καλά θα κάνετε να παίζετε με το ένα χέρι στο joystick και με το άλλο στο keyboard. Είναι μια πολύ καλή λύση, την οποία εφάρμοσα και απέδωσε. Τέλος, αν και πιστεύω ότι είναι τελείως περιττό, υπάρχει ένα κουμπί με το οποίο μπορείτε να βλέπετε το σκάφος σας από πίσω, μία τελείως άβολη επιλογή που αρμόζει περισσότερο σε παιχνίδια με αυτοκίνητα και όχι σε simulations!

Fan sites

- http://www.lucasarts.com/products/starfighter
- http://www.starwars.com

Οσον αφορά στο επίπεδο του gameplay, είναι πολύ υψηλό. Η απουσία του mouse από τα κεντρικά μενού και η φοβερή μουσικούλα συμβάλλουν τα μέγιστα για να σας... μπάσουν στην ατμόσφαιρα. Επειτα έχουμε τις αποστολές με τα πολλαπλά Objectives, συν τα τρία μετάλλια που πρέπει να αποκτήσετε προκειμένου να ξεκλειδώσετε σημαντικές αποστολές ή σκάφη. Ενα από τα καλύτερα σκάφη από τις Bonus Missions είναι αυτό του Darth Maul, το Infiltrator, το οποίο είναι παντοδύναμο. Τα τρία διαφορετικά σκάφη που έχετε στην κατοχή σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και η εναλλαγή που γίνεται από σκάφος σε σκάφος ανάμεσα στις αποστολές καθιστούν το Star Wars: StarFigter πολύ εθιστικό. Είστε πάντα εκεί που είναι η δράση, είτε με τον έναν πιλότο είτε με τον άλλο, και πάντα έχετε το κατάλληλο σκάφος για τη δουλειά. Προσωπικά οι

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ & TIPS ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΙΠΤΑΜΕΝΟΥΣ ΚΑΙ GENTLEMEN

Αγαπητοί αναγνώστες του περιοδικού και πιλότοι του StarFighter, οι συμβουλές μου προς όλους εσάς είναι οι ακόλουθες:

- Να χρησιμοποιείτε πολύ συχνά το Boost και Brake, προκειμένου να ακολουθείτε το στόχο σας. Boost όταν είναι μακριά, brake όταν σας έχει περάσει ξυστά και θέλετε να τον ακολουθήσετε προς τα πίσω.
- Για τις αποστολές εδάφους, όπου -ως συνήθως- θα χειρίζεστε το Havoc, μια καλή στρατηγική είναι να καθαρίζετε τις μονάδες εδάφους από μακριά και εκ του ασφαλούς με τη χρήση του Zoom. Καλού κακού, πείτε και ένα "Cover Me", για να μη φάτε ξύλο από ιπτάμενους αντιπάλους.
- Στις αποστολές εδάφους, επίσης, να χρησιμοποιείτε το πλήκτρο Roll Modifier για να ευθυγραμμίζεστε με το έδαφος. Σε μερικές στιγμές, που θα έχετε χάσει τον μπούσουλα, θα σας βοηθήσει πολύ.
- Οποτε παίζετε με το Mantis, να χρησιμοποιείτε το Secondary Fire, αφού βάζει κάτι σαν μαγνήτη στα αντίπαλα σκάφη και τα πυρά πάνε πιο εύκολα, ενώ ταυτόχρονα οι σύμμαχοί σας εστιάζουν τις επιθέσεις τους σε αυτά τα σκάφη που εσείς έχετε μαρκάρει.
- Να έχετε τα αυτιά σας και τα μάτια σας ανοιχτά, προκειμένου να ολοκληρώνετε στα Bonus Goals. Αρκετές φορές οι στόχοι σας θα είναι καλά κρυμμένοι ή θα είναι δύσκολο να τους εντοπίσετε.
- Κλείνοντας, θα σας χαρίσω ένα σετ από κωδικούς, το οποίο βρίσκεται στο Options->Code του παιχνιδιού, προκειμένου να περάσετε κάποια cheats και κόλπα. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

MINIME: Δεν θα πεθαίνετε.
JARJAR: Αυτό δεν σας το λέω, είναι surprise.
OUTLAW, HEROES και SHIPS: Θα δείτε μια σειρά από εικόνες-σκίτσα του παιχνιδιού.
OVERSEER: Ξεκλειδώνει όλες τις Bonus Missions και τερματίζει όλες τις αποστολές με όλα τα μετάλλια.



Αυτή η σκηνή μού θυμίζει τα κλασικά Star Wars, όπου "σκάει μύτη" από το Hyper Space ο στόλος με τα Destroyers.

αγαπημένες αποστολές μου ήταν όσες είχαν σχέση με το διαστημόπλοιο Havoc, του Nym, το οποίο είχε τις επαναφορτιζόμενες Plasma Bombs.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δυστυχώς, ίσως το μοναδικό μελανό σημείο του παιχνιδιού είναι τα γραφικά του. Γράφω ίσως, διότι αρκετές φορές μού δημιουργήθηκε η εντύπωση ότι τα textures ήταν κάπως χοντροκομμένα. Άλλες φορές πάλι έβλεπα τα γραφικά αψεγάδιαστα! Δεν ξέρω πού οφειλόταν αυτό - προφανώς από πίστα σε πίστα υπήρχαν σημαντικές διαφοροποιήσεις. Μπορεί, όμως, να παίζουν ρόλο και οι drivers της κάρτας γραφικών (στην προκειμένη οι Detonators της nVIDIA). Σε γενικές γραμμές, πάντως, τα γραφικά είναι ικανοποιητικά και, φυσικά, πολύ ατμοσφαιρικά. Γραφικά Star Wars, που λέμε. Υποστηρίζει μέχρι 1.280x1.024 ανάλυση (32bit), ωστόσο, δεν υπάρχουν πολλές ρυθμίσεις όσον αφορά στις λεπτομέρειες των μοντέλων, τις σκιάσεις, στο background κ.λπ. Είναι πολύ fixed δηλαδή τα γραφικά, αφού το μόνο που μπορείς να αλλάξεις είναι η ανάλυση. Προφανώς αυτό οφείλεται στο ότι το Star Wars: StarFighter δεν είναι αμιγές δημιούργημα του PC, αλλά κυκλοφορεί τόσο σε Xbox όσο και σε PlayStation 2.



Ολοκληρώνοντας και την τελευταία αποστολή, κάνω θρύψαλα το διαστημικό σταθμό και προφανώς τα Droids στον Naboo απενεργοποιούνται.

Ο ήχος είναι απλώς άψογος. Εκρήξεις, σκάφη να σας κυνηγούν, καταιγισμός από lasers, οι ασπίδες να πέφτουν, τα ρομποτάκια -συνοδηγοί να ουρλιάζουν από τις βλάβες... ο ΠΑΝΙΚΟΣ. Ωστόσο, δεν είναι τα φοβερά ηχητικά εφέ που μου έκλεψαν την καρδιά, αλλά η μουσική του John Williams, που ακούγεται σε κάθε αποστολή και ειδικά στην τελευταία με το Duel of The Fates... Ξέρετε, εκείνη η μουσικούλα που ακουγόταν στη μάχη μεταξύ Darth Maul, Obi Wan Kenobi και του άλλου που πέθανε και δεν θυμάμαι πώς τον λένε. Εάν δεν έχετε αυτό το τραγούδι στην MP3 συλλογή σας, τότε είναι ημιτελής. Κατεβάστε το αμέσως... John Williams - Duel Of The Fates! Αυτό το κομμάτι παίζει στην τελευταία αποστολή, όπου πάτε να διαλύσετε τους Receivers για να ακινητοποιηθούν τα Droids στον Naboo. Κόντεψα να δακρύσω από τη συγκίνηση και ορθές από ρίγη διαπερνούσαν τη σπονδυλική στήλη μου (σαν χαλασμένο αμορτισέρ πήγαινε).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Star Wars: Star Fighter έρχεται να συμπληρώσει ένα μεγάλο κενό στο χώρο του gaming. No more strategies, no more 3D action. Πρόκειται για ένα κλασικό simulation με την υπογραφή της Lucas. Μεγάλο μειονέκτημά του η απουσία multiplayer, η οποία πιστεύω ότι αφήνει "ανάπηρο" το παιχνίδι. Και τι δεν θα έδινα να έσκιζα τον Κλάδη σε ένα Dog Fight με το N-1 StarFighter μου. Α, ρε Lucas, πάνω που κάνεις καλή δουλειά, την αφήνεις στη μέση. Βάλε και μια καλή πινελιά, για να το κάνεις τέλειο... Anyway, δυστυχώς, δεν υπάρχουν τέλεια παιχνίδια, εκτός, φυσικά, από το Never Winter Nights, το οποίο, όμως, αργεί ακόμα.

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Ξεκίνησα να παίζω Star Wars και ως φανατικός των keyboard games, το ξεκίνησα με keyboard, μία εγκληματική, όπως αποδείχθηκε, ενέργεια. Σύντομα κατάλαβα ότι ήταν σχεδόν αδύνατον να παίξω χωρίς joystick, οπότε πήρα την πιστωτική μου και κατέβηκα στη Στουρνάρη για ψώνια. Αγόρασα ένα σχετικά καλό-ακριβό joystick, γύρισα σπίτι, το εγκατέστησα και είδα το φως μου! Ένιωσα σαν αληθινός πιλότος και οι αποστολές μού φαίνονταν πιο εύκολες. Γι' αυτό σας συνιστώ, προτού εγκαταστήσετε το joystick, πάρτε ένα Star Wars: StarFighter, ε συγγνώμη το ανάποδο ήθελα να πω... Προτού βάλετε το StarFighter στο σκληρό σας, φροντίστε να έχετε εγκατεστημένο ένα καλό joystick. Το συγκεκριμένο παιχνίδι με πληκτρολόγιο (ελληνιστί keyboard) δεν παίζεται. Μόνο με παιχνιδομοχλό (ελληνιστί joystick) μπορείτε να ελπίζετε ότι θα προβάλλετε κάποια αντίσταση στη Federation.

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ
92	93	99	95	73

Πολύ καλό, αλλά η έλλειψη του multiplayer με έκανε να το κρίνω πιο αυστηρά.

POSEIDON
Master Of Atlantis

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 266, 64MB RAM, 8MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, WINDOWS 95/98/ME/XP (ΟΥΦ!), 450MB ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ, 100MB SWAP FILE, 4X CD-ROM, DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, DIRECTX 8.0, ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΟ ΤΟ ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου panli@otenet.gr

Λίγες φορές η ελληνική σκέψη αποτελεί τη βάση ενός παιχνιδιού και ακόμα πιο σπάνια η ανάμειξή της στο σενάριό του γίνεται με επιτυχία. Το Zeus και το expansion pack του, Poseidon, εκτός του ότι αποτελούν τα ομορφότερα δείγματα της κατηγορίας αυτής, δημιουργούν νέα δεδομένα στα παιχνίδια προοδευτικής στρατηγικής και ανάπτυξης πόλεων. Είναι κρίμα, λοιπόν, να μην τα γνωρίσετε.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

...θεϊκές αδυναμίες, ανθρώπινες φιλοδοξίες

Λένε ότι οι άνθρωποι εξελίσσονται, γίνονται καλύτεροι και ωριμάζουν. Και εφόσον οι εταιρείες παιχνιδιών είναι ένας "ζωντανός οργανισμός" που αποτελείται από ανθρώπους, σύμφωνα με τον κανόνα θα έπρεπε και αυτές να ωριμάζουν και να βελτιώνονται με κάθε νέα παραγωγή τους. Ισχύει, όμως, πάντα αυτό; Αμ δε! Μία μικρή ανασκόπηση στην πορεία της βιομηχανίας παραγωγής των παιχνιδιών μπορεί να μας δείξει ότι σε αρκετές περιπτώσεις εταιρείες που ξεκίνησαν πολύ δημιουργικά, ξέπεσαν στη συνέχεια, κυρίως εξαιτίας της αναζήτησης εύκολου κέρδους. Ευτυχώς, όμως, υπάρχουν μικρές αλλά δημιουργικές ομάδες παραγωγής, όπως η Impres-





Αποψη των χλιδάτων νότιων προαστίων της πόλης μας. Διακρίνονται το άγαλμα του Απόλλωνα, ο ναός της θεάς Δήμητρας και μία μεσαία πυραμίδα.

Θετικά

- Πολύ όμορφα γραφικά και λειτουργικός ήχος
- Εξυπνο σενάριο και παρουσίαση
- Αρκετά καλή νοημοσύνη και path finding
- Νέα κτήρια και ψυχαγωγία
- Νέα στοιχεία στο στρατό
- Νέα επεισόδια - αρκετά μεγάλο σε διάρκεια
- Πολλές επιλογές για χτίσιμο και διακόσμηση

Αρνητικά

- Μικρός χώρος ανάπτυξης των πόλεων
- Οχι τόσο "πρωτοφανές" όσο το Zeus
- Το στρατιωτικό τμήμα δεν είναι το φόρτε του

Το σενάριο του Master Of Atlantis παραμένει ισορροπημένο, διατηρώντας το πηγαίο χιούμορ του και την ελαφρά σατιρική διάθεση, που έκαναν το Zeus απολαυστικό.

sions, που μας εντυπωσιάζουν (impress) με τα άλματα -μικρά ή μεγάλα- που πραγματοποιούν μεταξύ των παραγωγών τους και αναπτερώνουν το ηθικό μας. Από το Caesar μέχρι το Zeus: Master Of Olympus, η ομάδα αυτή φαίνεται ότι λαμβάνει σοβαρά υπόψη τις παρατηρήσεις του κόσμου για τα λάθη της και παρακολουθεί με προσοχή τις αντιδράσεις της gaming κοινότητας και ενός ειδικού και απαιτητικού κοινού "στρατεγάδων". Ετσι, λοιπόν, κατά την προσφιλή τακτική της, η Sierra δεν άργησε να παρουσιάσει το add-on pack (πακέτο επέκτασης) για τον κορυφαίο μέχρι σήμερα τίτλο της θυγατρικής της, το Zeus, με το όνομα Poseidon: Master Of Atlantis.

ΟΤΑΝ ΚΑΙ ΟΙ ΘΕΟΙ ΚΑΝΟΥΝ ΛΑΘΗ

Οπως ήδη θα καταλάβατε, το σκηνικό μεταφέρεται από την αρχαία Ελλάδα στην Ατλαντίδα, σε μία εύφορη κοιλάδα, σε ένα άγνωστο σημείο της υδρογείου -ίσως μία ολόκληρη ήπειρος-, η οποία υποτίθεται ότι θάφτηκε βαθιά μέσα στην άβυσσο. Σε αυτή τη μυθική και αθάνατη (ως καλλιτεχνικό μοτίβο) χώρα αναλαμβάνετε την ευθύνη της γένεσης και ανάπτυξής της, ώστε να γίνει το πολιτισμικό και οικονομικό ιδεώδες που περιγράφει ο Πλάτωνας.

Το σενάριο του Master Of Atlantis παραμένει ισορροπημένο, διατηρώντας το πηγαίο χιούμορ του και την ελαφρά σατιρική διάθεση, που έκαναν το Zeus απολαυστικό. Το παιχνίδι αποτελείται από 6 περιπέτειες των 45 επεισοδίων, καθώς και από 4 "ανοιχτές" περιπέτειες, οι οποίες δεν βασίζονται σε σενάριο, αλλά σε γενικότερα κριτήρια (οικονομικά, στρατιωτικά κ.λπ.). Χωρίς να ξεφεύγουν από τις γνωστές θεωρίες και το γενικό πλαίσιο για την Ατλαντίδα, οι δημιουργοί προσθέτουν τις δικές τους δημιουργικές πινελιές στην παρουσίαση της -άγνωστης σε πολλούς- μυθολογίας της και στην ανάπτυξη των χαρακτήρων, συμβάλλοντας στη δημιουργία μιας πολύ ζεστής ατμόσφαιρας. Από την "Ηθική Συμφωνία" μέχρι τον καταποντισμό της Ατλαντίδος και μέσα σε ένα μείγμα από συνωμοσίες, έριδες και πισώπλατα μαχαιρώματα, ο παίκτης νιώθει ότι συμμετέχει σε έναν κόσμο διαφορετικό και μαγευτικό.

Αν σας άρεσε...

- Caesar series
- Pharaoh
- Simcity series

Ξέρετε ότι...

Ο διάδοχος του Zeus στη σειρά παιχνιδιών προοδευτικής στρατηγικής της Sierra έχει ανακοινωθεί και λέγεται Emperor: Rise Of The Middle Kingdom; Θα αναφέρεται στον πολιτισμό της Κίνας, θα υποστηρίζει multiplayer και την παραγωγή του έχει αναλάβει η BreakAway, μια και η Impressions έχει αφοσιωθεί στο αναμενόμενο Lord Of The Realms 3.



Ο ναός της Αφροδίτης δεσπόζει στο ανατολικό τμήμα. Εκεί οι κάτοικοι περνούν σίγουρα καλύτερα από τους υπόλοιπους!



Το μεγαλόπρεπο μουσείο είναι πόλος έλξης για τους αποφοίτους των πανεπιστημίων και αποτελεί χώρο ψυχαγωγίας, σε αντίθεση με τη δική μας πραγματικότητα.

Poseidon
Master Of Atlantis

Επεξήγηση interface



ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΣΕ ΕΝΑ ΓΝΩΣΤΟ ΚΑΛΟΥΠΙ

Σε αυτού του είδους τα παιχνίδια πάντα υπήρχε ο γενικός κανόνας, σύμφωνα με τον οποίο όσο εξελίσσεται η πόλη τόσο βελτιώνονται και τα γραφικά. Ο ίδιος κανόνας ισχύει και εδώ! Στην αρχή ξεκινάτε σε ένα σχετικά γυμνό τοπίο και σιγά σιγά, καθώς βελτιώνετε τα επιμέρους μεγέθη της πόλης (πληθυσμός, σπίτια, αγορές, επιχειρήσεις, καλλωπισμός, ψυχαγωγία, στρατός, συνοικίες), γίνεται πιο όμορφο. Μόλις καταφέρετε να αναπτύξετε αρκετά την πόλη σας, ξεκινήσετε να φτιάχνετε μεγάλες πυραμίδες, ναούς, νέα στοιχεία διακόσμησης και η πόλη σας γνωρίσει άνθηση, θα διαπιστώσετε ότι μία από τις επιβραβεύσεις του παιχνιδιού είναι αυτός ο ίδιος ο κόσμος που βλέπετε, ετερογενής και πολύχρωμος, όπως η ίδια η ζωή! Στο Poseidon, αν και γενικά δεν υπάρχουν διαφορές στην ποιότητα των γραφικών με το Zeus, η ποικιλία της απεικόνισης και τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού είναι αξιοπρόσεκτα,



Πολλοί εχθροί θα απειλήσουν το παλάτι σας, όπως οι Ωκεανίδες. Η μάχη είναι σκληρή και διαρκεί αρκετή ώρα. Εδώ έχουμε ζητήσει και τη συνδρομή της μητρόπολης ελλείψει ισχυρού στρατού.

αφού καταφέρνουν να δημιουργήσουν ένα νέο, ευφάνταστο και καλλιτεχνικά αξιόλογο σκηνικό, που μας μεταφέρει στην Ατλαντίδα.

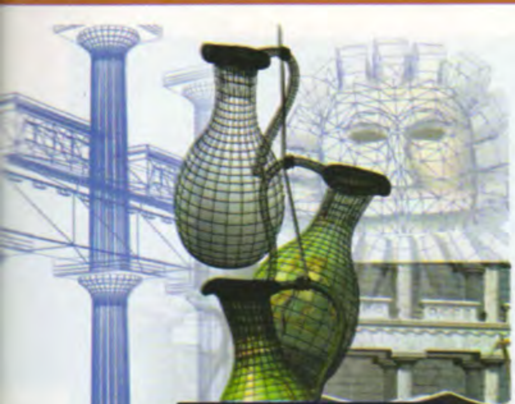
Σίγουρα τα γραφικά, όπως άλλωστε και αυτά του Zeus, είναι τα καλύτερα ανάμεσα στα παιχνίδια του είδους (ισομετρικής δισδιάστατης προοπτικής). Οι πρασινωπές σκεπές, οι δυνατοί ελέφαντες που μεταφέρουν τα βα-



Τα ιππήλατα άρματα είναι εντυπωσιακά και πανίσχυρα. Εδώ σε διάταξη, έτοιμα να προστατεύσουν την πόλη από επερχόμενη επιδρομή.

ριά εμπορεύματα, οι επιστήμονες που αλωνίζουν την πόλη διαδίδοντας τις εξελιγμένες θεωρίες τους, οι νέες φάρμες και τα δεκάδες διακοσμητικά στοιχεία, ο στρατός, ακόμα και οι γέφυρες είναι μόνο μερικές από τις οπτικές αλλαγές που έχουν γίνει στο add-on. Ξεχωριστή βαρύτητα στην παρουσίαση της πλοκής του παιχνιδιού και στην ατμόσφαιρα

Poseidon
Master Of Atlantis



ADVENTURE EDITOR

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ

Με τον adventure editor που περιλαμβάνεται στο Poseidon έχετε τη δυνατότητα να αναπτύξετε τα δικά σας επεισόδια του παιχνιδιού. Από εδώ μπορείτε να θέσετε τους δικούς σας όρους νίκης, να τοποθετήσετε νέες πόλεις στο χάρτη, να δημιουργήσετε το περιβάλλον καθεμιάς από αυτές όπως επιθυμείτε, να ορίσετε τις εμπορικές οδούς, τα quests των ηρώων από τους θεούς, το ρυθμό των πολεμικών συρράξεων και οποιαδήποτε άλλη λεπτομέρεια. Περιλαμβάνεται ένας πολύ χρηστικός map editor, ο οποίος θυμίζει τον αντίστοιχο του Red Alert για όσους έχουν ασχοληθεί. Γενικά, αν σας απορροφήσει τόσο πολύ το παιχνίδι και έχετε χρόνο και διάθεση για αυτοσχεδιασμό, ο προσεγμένος editor θα σας ικανοποιήσει.







έχουν για άλλη μία φορά οι εξαιρετικές ερμηνείες των ηθοποιών και των αφηγητών, καθώς και η πανέμορφη μουσική συνοδεία, κορυφαία από κάθε πλευρά, η οποία έχει εμπλουτιστεί με νέες μελωδίες, που εναλλάσσονται ανάλογα με την κατάσταση που επικρατεί στην πόλη σας. Κατά τα άλλα διάφορα ηχητικά εφέ συνοδεύουν σε αρμονία τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού.

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ...

Ενα από τα επιτεύγματα του Zeus ήταν ότι βελτίωσε σημαντικά πολλά στοιχεία του gameplay τόσο από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς στρατηγικής της Sierra όσο και σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Με το patch που κυκλοφόρησε, μάλιστα, κάποια μικροπροβλήματα στο path finding των υπαλλήλων της πόλης διορθώθηκαν σε σημαντικό βαθμό. Το Poseidon προχωρεί ένα βήμα παραπέρα και κάνει σχεδόν τέλειο το παιχνίδι στον τομέα αυτό, αφού πλέον κάποια κολλήματα και ανεξήγητες διαδρομές των εμπόρων στις αγορές και των καραβανιών που μεταφέρουν υλικά για την κατασκευή των μεγάλων ναών (sanctuaries) και των πυραμίδων έχουν εκλείψει. Εντούτοις, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να σχεδιάζετε προσεκτικά τους δρόμους της πόλης και να οργανώνετε σε σωστά σημεία τις αποθήκες και τις αγορές σας, καθώς η δυσκολία του παιχνιδιού παραμένει στα ίδια επίπεδα, αν δεν έχει αυξηθεί. Αλλωστε και η τεχνητή νοημοσύνη έχει βελτιωθεί κυρίως όσον αφορά στις κινήσεις των αντιπάλων και των συμμάχων σας αλλά και στις μάχες, κατά γενική ομολογία το πιο αδύναμο σημείο των παιχνιδιών της Impressions.

Ο τομέας που δεν έχει υποστεί καμιά αλλαγή είναι αυτός των δημόσιων υπηρεσιών της πόλης σας, όπως τα νοσοκομεία, οι εφοριακοί και οι μηχανικοί, καθώς και οι διπλωματικές, εμπορικές μέθοδοι. Από εκεί και πέρα, αλλαγές παρατηρούνται ακόμα και στις πρώτες ύλες, οι οποίες έχουν εμπλουτιστεί με το "μυστηριώδη" ορείχαλκο, το μαύρο μάρμαρο και τις νέες δυνατότητές τους. Με τα υλικά αυτά μπορείτε να χτίσετε εξίσου μυστηριώδεις πυραμίδες διάφορων ειδών και μεγεθών και τα νέα και ιδιαίτερα εντυπωσιακά sanctuaries του Ποσειδώνα (τιμής ένεκεν), της Ηρας και του Ατλαντα. Αξιόλογες είναι επίσης οι αλλαγές στις καλλιέργειες και στη σίτιση των κατοίκων, με τις έξυπνες προσθήκες των βοοειδών που μπορείτε να εκθρέψετε σε φάρμες με τη βοήθεια κτηνοτρόφων, της καλλιέργειας πορτοκαλιών και του κυνηγιού ελαφιών, όταν, βέβαια, το εγκρίνει η θεά Αρτεμις.

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Οπως σημείωσα στο review του Zeus: Master Of Olympus, δεν ξέρετε τι χάνετε αν δεν έχετε παίξει κάποιο από τα παιχνίδια της σειράς αυτής. Ο κόσμος που εσείς ο ίδιος δημιουργείτε και η αίσθηση της ευθύνης που αποκτάτε γι' αυτόν καθώς προχωράτε στις περιπέτειές του, είναι ο κύριος παράγοντας που προκαλεί το ενδιαφέρον και τον εθισμό σε όσους ασχολούνται μαζί του, ανεξάρτητα αν έχουν παίξει προηγουμένως παιχνίδια του είδους. Το Poseidon είναι ένα expansion pack που "επεκτείνει" το αρχικό, προσφέροντας ένα νέο περιβάλλον, ένα αξιόλογο σενάριο, τις ίδιες λειτουργίες ώστε να μην ξενίσει, πολλά νέα στοιχεία και βελτιώνοντας σε αρκετά σημεία μία ήδη επιτυχημένη μηχανή. Πιστεύουμε πως με τη μεγάλη πτώση της τιμής του Zeus, σε συνδυασμό με την ήδη χαμηλή τιμή του Poseidon, είναι ευκαιρία να ανακαλύψετε αυτόν τον πρωτότυπο συνδυασμό μυθολογίας και στρατηγικής, κάνοντας ένα διάλειμμα από τη βία και τη μονοτονία του άγχους.

Ζωή Μαρμαρά

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
85	89	87	86	87

Ενα πολύ καλό add-on που διατηρεί και εξελίσσει τη μεγάλη παράδοση του Zeus, παρουσιάζοντας μοναδικά νέα στοιχεία, τεχνικές βελτιώσεις και έξυπνες ιδέες, τις οποίες διαπνέει μια γνήσια αίσθηση χιούμορ αλλά και σεβασμός στη μυθοπλασία της Ατλαντίδας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: MYTHIC ENTERTAINMENT

Game review

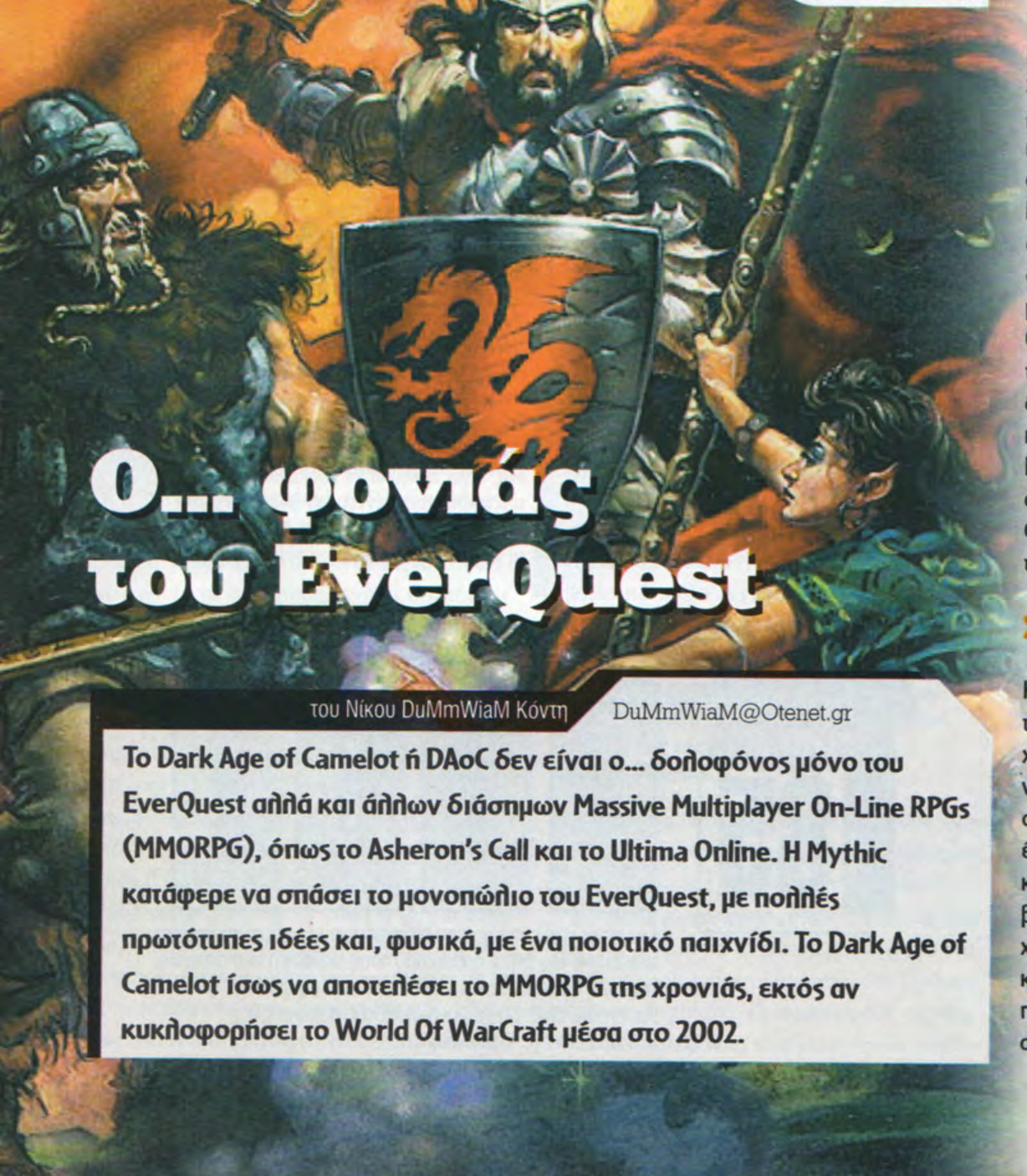
ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Dark Age of Camelot



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM II 450MHz, 256MB RAM, 600MB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET





Ο... φονιάς του EverQuest

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη DuMmWiaM@Otenet.gr

Το Dark Age of Camelot ή DAoC δεν είναι ο... δολοφόνος μόνο του EverQuest αλλά και άλλων διάσημων Massive Multiplayer On-Line RPGs (MMORPG), όπως το Asheron's Call και το Ultima Online. Η Mythic κατάφερε να σπάσει το μονοπώλιο του EverQuest, με πολλές πρωτότυπες ιδέες και, φυσικά, με ένα ποιοτικό παιχνίδι. Το Dark Age of Camelot ίσως να αποτελέσει το MMORPG της χρονιάς, εκτός αν κυκλοφορήσει το World Of WarCraft μέσα στο 2002.

Τα πάντα στο χώρο των MMORPGs ξεκίνησαν από το Ultima Online. Σίγουρα δεν ήταν το πρώτο του είδους, ήταν όμως το πρώτο που κατάφερε να αποκτήσει τόσο πολλούς συνδρομητές και τράβηξε την προσοχή και άλλων εταιρειών, οι οποίες βάλθηκαν να δημιουργούν παρόμοια παιχνίδια για να αποκτήσουν μερίδιο της αγοράς. Ο επόμενος μεγάλος σταθμός στην ιστορία των on-line games ήταν το EverQuest, το οποίο ήταν από τα πρώτα 3D MMORPGs μαζί με το Asheron's Call. Ενας αχανέστατος και φοβερά ρεαλιστικός κόσμος, λόγω των 3D γραφικών, γινόταν ακόμα πιο αληθινός, ακόμα πιο εθιστικός. Καθώς, λοιπόν, αυξάνεται συνέχεια ο αριθμός των παικτών που παίζουν on-line παιχνίδια, όλο και περισσότερες εταιρείες ρίχτηκαν στο στίβο για τη δημιουργία on-line RPGs. Μία απ' αυτές είναι και η Mythic, η οποία μας χάρισε το μοναδικό Dark Age of Camelot. Καλώς ήρθατε στο μαγικό κόσμο της Γης του Αρθούρου.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Βρισκόμαστε, λοιπόν, στο βασίλειο του King Arthur, το οποίο λίγο μετά το θάνατό του βυθίζεται, καταποντίζεται, σβήνει και χάνεται στο χάος (νομίζω ότι μπήκατε στο νόημα). Η άλλοτε ενωμένη χώρα διασπάται σε τρία βασίλεια, τα οποία εμπλέκονται σε έναν μακροχρόνιο πόλεμο. Εσείς ως παίκτης πρέπει να διαλέξετε σε ποιο από τα βασίλεια θα ξεκινήσετε να παίζετε με τους χαρακτήρες σας. Κάθε βασίλειο έχει τις δικές του φυλές και τις αντίστοιχες κλάσεις που σχετίζονται με την εκάστοτε φυλή. Πιο συγκεκριμένα...



Εβαλαν τον Bandit στη μέση και τον βαράνε. Ξύλο μετά μουσικής.

Θετικά

- Πολύ καλά γραφικά
- Πρωτότυπο gameplay
- Πολλά υποσχόμενο

Αρνητικά

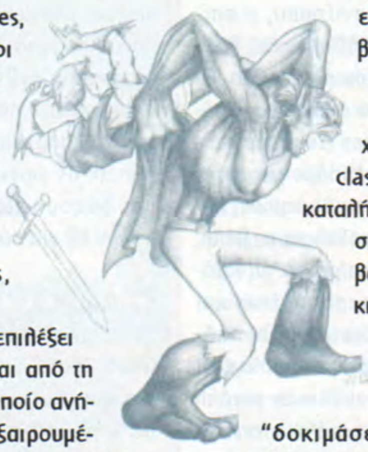
- Μοναδικό αρνητικό του παιχνιδιού, όπως και των περισσότερων MMORPGs, είναι το γεγονός ότι χρειάζονται αρκετές εβδομάδες εντατικού gameplay προκειμένου να δείτε και να απολαύσετε όλες τις πτυχές του παιχνιδιού!

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να φτιάχνουν τα δικά τους αντικείμενα, τα οποία είναι και ποιοτικότερα και ανθεκτικότερα των αντίστοιχων αντικειμένων που πωλούν οι NPCs.

ALBION: Οι τέσσερις φυλές της Albion είναι οι Avalonians, Highlanders, Britons και Saracens.

HIBERNIA: Humans, Elves, Firbolg και Lurikeen είναι οι τέσσερις φυλές του συγκεκριμένου βασιλείου.

MIDGARD: Το τρίτο και τελευταίο βασίλειο του Dark Age of Camelot αποτελείται από τις εξής φυλές: Vikings, Kobolds, Dwarves και Trolls.



Η κλάση που μπορεί να επιλέξει κάθε χαρακτήρας εξαρτάται από τη φυλή και το βασίλειο στο οποίο ανήκει. Σε γενικές γραμμές, εξαιρουμένων κάποιων μικροδιαφορών, οι κλάσεις είναι τέσσερις, οι: Cleric, Fighter, Mage και Thief. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι τόσο απλά, αφού μετά το πέμπτο level δίνεται η δυνατότητα στο χαρακτήρα να επιλέξει sub classes από τη βασική κλάση, με αποτέλεσμα πιο εξειδικευμένα bonuses. Συνολικά υπάρχουν 33 διαφορετικές sub classes. Στο ποια, τελικά, θα καταλήξετε, εξαρτάται από το βασίλειό σας, τη φυλή και τη βασική κλάση σας. Εάν ξεκινήσετε να φτιάξετε έναν ή περισσότερους χαρακτήρες σε ένα βασίλειο, προκειμένου να "δοκιμάσετε" ένα άλλο βασίλειο, πρέπει να σβήσετε όλους τους χαρακτήρες σας απ' αυτό στο οποίο ήδη ανήκετε, για να αποτραπούν περιπτώσεις κατασκοπίας μεταξύ των βασιλείων.

Ξέρετε ότι...

Από τη στιγμή που άνοιξε διάπλατα τους Servers του το Dark Age of Camelot, υπολογίζεται ότι το EverQuest έχει χάσει το 1/4 των παικτών του. Αλλοι, βέβαια, μιλούν για πολύ μεγαλύτερα ποσοστά, αλλά πιστεύω ότι είναι υπερβολικοί. Πάντως, ένα είναι το σίγουρο: Το πλήγμα για το EverQuest είναι βαρύ και θα είναι ακόμα μεγαλύτερο αν η υποστήριξη του DAoC είναι καλή.



Εδώ δεν ξεχωρίζεις και πολλά. Πάντως, σίγουρα κάποιος θα πεθάνει.

GAMEPLAY

Η κεντρική ιδέα γύρω από τον τρόπο παιξίματος του DAoC είναι μοναδική. Ο εκάστοτε χαρακτήρας ξεκινάει τις περιπέτειές του από το βασίλειο της επιλογής του, παίρνει level μέσω του experience που κερδίζει σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας quests μέσα στο βασίλειο. Κάθε Level Up χαρίζει στο χαρακτήρα ορισμένα skill points, τα οποία μπορεί να ξοδέψει προκειμένου να βελτιώσει το χαρακτήρα του σε skills. Αφού ο χαρακτήρας αρχίζει να αποκτά δύναμη, μπορεί να απομακρύνεται όλο και περισσότερο από το βασίλειό του, καταλήγοντας σε ένα από τα γειτονικά, όπου βρίσκονται οι PvP (Player vs Player) περιοχές.

Αν σας άρεσε...

Δεν γνωρίζω πώς μπορείτε, εάν κολλήσετε μ' ένα on-line παιχνίδι, να παίξετε και κάποιο άλλο, αλλά εγώ οφείλω να σας συστήσω δύο πολύ αξιόλογα on-line games: το ελληνικό The 4th Coming και, φυσικά, το EverQuest. Δύο παιχνίδια που δεν νομίζω ότι χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις.



Δώστε βάση στα γραφικά, τόσο στα εφέ του spell όσο και στην αντίδραση του τέρατος. Μοναδική δουλειά.





Καλησπέρα σας, κύριε Κράτσα, είμαι ο νέος υποψήφιος συντάκτης του περιοδικού. Με εγκρίνετε;

Δεν υπάρχει πιο ατμοσφαιρικό σκηνικό από τη νύχτα. Θα σηκωθεί η τρίχα σας.

Fan sites

- www.darkageofcamelot.com
- www.daatlas.com
- www.gamebanshee.com/darkageofcamelot
- camelot.rpglore.com



Στις PvP περιοχές εξελίσσονται όλες οι μάχες με τους παίκτες του αντίπαλου βασιλείου. Σκοπός του παιχνιδιού είναι το βασίλειο του παίκτη να κατατροπώσει όλα τα φρούρια των αντίπαλων βασιλείων και να τα κατακτήσει. Εργο απίστευτα δύσκολο, που απαιτεί τη συνεργασία όλων των παικτών που ανήκουν στο ίδιο βασίλειο. Συν τοις άλλοις, για να γίνουν σωστά οι πολιορκίες, απαιτούνται πολιορκητικές μηχανές, που δεν είναι καθόλου εύκολο να κατασκευασθούν.

Σκοτώνοντας έναν αντίπαλο, ο παίκτης κερδίζει ειδικούς πόντους, βαθμολογείται και αποκτά εμπειρία. Οι μάχες ένας εναντίον ενός είναι σπάνιες. Οι περισσότερες είναι στην κυριολεξία... πόλεμοι! Μιλάμε για ορδές από αντίπαλους παίκτες που πολεμούν, κυνηγιούνται, spells που εκτοξεύονται, βέλη, σπαθιές, τσεκουριές και τα ρέστα. Οι κλάσεις στις μάχες είναι ισορροπημένες και έτσι εξελίσσονται ομαλότατα και προπάντων επί ίσοις όροις. Μεγάλη σημασία έχει και η τακτική που θα ακολουθήσουν κατά τη διάρκεια της μάχης οι παρατάξεις, οπότε όσοι έχουν στρατηγικές ικανότητες, μπορούν να διακριθούν και να ηγηθούν του στρατού.

Ο θάνατος του χαρακτήρα δεν κοστίζει πολύ (XP και Item Drop), ιδίως αν είναι αποτέλεσμα μονομαχίας, οπότε μπορείτε να πεθαίνετε άφοβα. Αντικείμενα δεν πέφτουν (όπως στο βάρβαρο EverQuest που χάνεις όλο το Equipment όταν πεθάνεις), ενώ experience χάνεται με το μέτρο. Υπάρχει ποικιλία στη δυναμικότητα των τεράτων, οπότε όσοι προτιμούν τη μοναξιά τους, μπορούν να την έχουν. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να φτιάχνουν τα δικά τους αντικείμενα (όπλα, ασπίδες, πανοπλίες... τα πάντα!), τα οποία είναι και ποιοτικότερα και ανθεκτικότερα των αντίστοιχων αντικειμένων που πωλούν οι NPCs. Επιπρόσθετα, υπάρχουν αρκετά quests για να περάσετε τις ώρες σας, τα οποία μπορούν να σας δώσουν περίπου το 30% των απαιτούμενων XP για κάθε level.

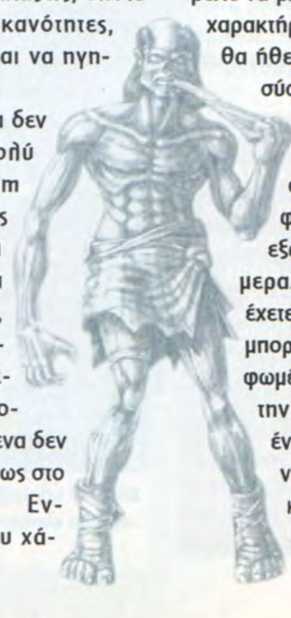




Σκηνές από εκπληκτικές μάχες. Είναι μαγεία... στην κυριολεξία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά αλλά και ο ήχος ξεχωρίζουν. Οπότε, εκτός από το πολύ καλό παιχνίδι, θα σας μαγέψει και το... περιτύλιγμά του. Μπορείτε να βλέπετε 1st Person ή 3rd Person το χαρακτήρα σας, ωστόσο, το σημείο όπου θα ήθελα να σταθώ είναι το μοναδικό σύστημα διαφοροποίησης της εμφάνισης του χαρακτήρα σας. Κατ' αρχάς, η διαδικασία διαμόρφωσης των χαρακτηριστικών της εμφάνισης του χαρακτήρα είναι η πιο εξαντλητική που έχω δει μέχρι σήμερα. Πέραν, όμως, αυτού και αφού έχετε δημιουργήσει το χαρακτήρα σας, μπορείτε να του βάλετε ειδικά διαμορφωμένα ρούχα! Δηλαδή να αγοράσετε την τάδε κάπα και να τις κοτσάρετε ένα γραφικό λογότυπο, ούτως ώστε να είστε ξεχωριστοί. Μία φοβερή καινοτομία, αρκετά χρήσιμη για τα guilds του παιχνιδιού.







Παρατηρήστε πόσο ρεαλιστικά αποδίδεται η κίνηση των τσεκουριών! Εντυπωσιακό.



Πέραν του μπόλικου PvP έχει και αρκετούς "κακούληδες" για να ξεκοκκαλίσετε.

ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ, ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ



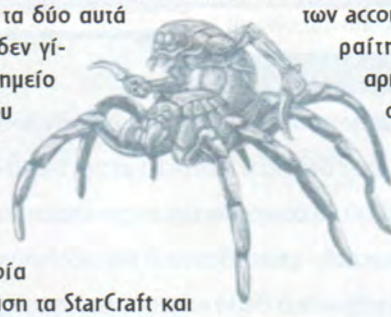








Τα γραφικά του Dark Age of Camelot, εν συγκρίσει με αυτά του EverQuest, είναι σαφέστατα πιο ποιοτικά και πιο ρεαλιστικά. Το ίδιο ισχύει για τον ήχο. Τώρα θα μου πείτε γιατί συγκρίνω τα δύο αυτά παιχνίδια. Δυστυχώς, δεν γίνεται αλλιώς, αφού σημείο αναφοράς γι' αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι (μέχρι στιγμής) το EverQuest. Το ίδιο συμβαίνει και με τα war strategies, τα οποία συγκρίνω πάντα με βάση τα StarCraft και WarCraft II.



ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αποτελεί μυστήριο το πώς μια τόση μικρή και άσημη εταιρεία, όπως η Mythic Entertainment, κατόρθωσε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι τόσο καλό ώστε να συναγωνίζεται "στα ίσια" το EverQuest. Σίγουρα υπάρχουν λάθη, αλλά ακόμα είναι πολύ "μικρό" σε ηλικία και με τον καιρό σίγουρα θα γίνεται ακόμα καλύτερο. Δυστυχώς, στην Ελλάδα ακόμη δεν είδα πουθενά το κουτί του παιχνιδιού, οπότε έχετε δύο επιλογές: είτε να το παραγγείλετε μέσω Internet είτε να περιμένετε (δεν γνωρίζω, όμως, πόσο). Το παιχνίδι είναι μοναδικό. Ιδίως το σκηνικό με τις εκτεταμένες μάχες είναι φοβερό και το πιο εκπληκτικό όλων είναι ότι ΔΕΝ κολλάνε οι Servers. Το παραμικρό "ίχνος" LAG δεν συνάντησα όσο έπαιζα Dark Age Of Camelot. Εύγε και πάλι εύγε.

Ολοκληρώνοντας κρίνω σημαντικό να αναφέρω ότι το DAoC έγινε διάσημο για το μοναδικό σύστημα πληρωμής-ανανέωσης των accounts. Πλέον δεν είναι απαραίτητο να καταχωρίσετε τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας σας προκειμένου να πληρώσετε, αλλά σας δίνεται η δυνατότητα πληρωμής και μέσω τραπέζης. PC

Μια δεύτερη γνώμη

Μμμ, το Dark Age of Camelot... Τι παιχνιδάρα! Νόμιζα πως το multiplayer του Diablo 2 ήταν αρκετό για να καλύψει τις ανάγκες μου στον τομέα των RPGs, όμως μόνο όταν έπαιξα το DAoC κατάλαβα τη διαφορά ενός αυτούσιου on-line RPG και ενός single player με multiplayer δυνατότητες. Ο κόσμος του είναι αχανής, μαγευτικός και... επικίνδυνος! Ελπίζω μόνο να έχω στο μέλλον περισσότερο χρόνο να παίξω - όχι τίποτε άλλο, αλλά εκνευρίζω τον Σκουλικάρη, ο οποίος περιμένει μεγαλύτερη συμμετοχή από μέρους μου! Αντε, και στο δικό μας guild!

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
93	93	88	96	99	92

Η μονομαχία EverQuest και Dark Age Of Camelot θα είναι πολύ σκληρή.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

VERSAILLES II
TESTAMENT OF THE KING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9X, 8x CD-ROM DRIVE, SVGA ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16BIT ΧΡΩΜΑΤΑ, 16BIT ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΚΑΙ 100% MICROSOFT ΣΥΜΒΑΤΟ MOUSE, 840MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Versailles 2: Testament of the King της Cryo είναι το καλύτερο adventure που μας έχει δώσει η εταιρεία μέχρι τώρα στη γνωστή σειρά της, η οποία συνδυάζει το στοιχείο της περιπέτειας των adventure games με το καθαρά μορφωτικό - εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Στην περίπτωσή μας το ιστορικό - μορφωτικό θέμα είναι οι περίφημες Βερσαλλίες μαζί με όλο το ιστορικό - πολιτικό background των αρχών του 18ου αιώνα. Μην ξεγελαστείτε, όμως, από το θέμα αυτό: Το Versailles 2 είναι ένα καθαρόαιμο adventure game με πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία, που θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους της σειράς.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

Ταξίδι στη Γαλλία του 18ου αιώνα

Η Cryo Interactive σε συνεργασία με την Ενωση Μουσείων της Γαλλίας κατάφεραν να δημιουργήσουν μία μοναδική στο είδος της σειρά, η οποία παρουσιάζει με μοναδικό τρόπο ευρύτερα θέματα πολιτισμού. Η σειρά αυτή έχει και εκπαιδευτικό ρόλο, καθαρά επιστημονικού - ιστορικού χαρακτήρα, αφού μαθαίνει κανείς χρήσιμες πληροφορίες για όλα τα θέματα που πραγματεύονται τα παιχνίδια αυτά, αλλά και καθαρά ψυχαγωγικό χαρακτήρα, μια και παίζονται ως αυτόνομα adventures.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΙΣΤΟΡΙΚΟ BACKGROUND

A. Το ιστορικό background του παιχνιδιού

Βρισκόμαστε σε μία κρίσιμη καμπή της ευρωπαϊκής ιστορίας. Στα χρόνια 1699-1700







Δείγματα από τα εξαιρετικά γραφικά του παιχνιδιού.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και είναι με διαφορά η καλύτερη από αυτήν οποιουδήποτε άλλου παιχνιδιού της σειράς που έχει κυκλοφορήσει η εταιρεία.

όλη η "πολιτισμένη" Ευρώπη ζει σε αναβρασμό. Στη Γαλλία κυβερνά ο πιο λάμπρος ίσως βασιλιάς που γνώρισε η χώρα αυτή, ο περιβόητος Luis XIV, γνωστός και ως "Βασιλιάς-Ηλιος". Στην άλλοτε πανίσχυρη Ισπανία η βασιλική οικογένεια, και όχι μόνο, αντιμετωπίζει ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα, αυτό της διαδοχής του θρόνου. Ο Ισπανός βασιλιάς Charles II είναι πολύ ηλικιωμένος και αναμένεται ο θάνατός του. Το πρόβλημα είναι ότι δεν έχει κανέναν αρσενικό διάδοχο. Σε αντίθεση, όμως, με όσα ισχύουν στη Γαλλία, στην Ισπανία ο θρόνος μπορεί να περάσει σε μία γυναίκα, σε μία από τις κόρες δηλαδή του Ισπανού μονάρχη. Ο Luis XIV (βασιλιάς της Γαλλίας) και ο Leopold I (αυτοκράτορας της Γερμανίας) είναι ταυτόχρονα γιοι και σύζυγοι διαδόχων του ισπανικού θρόνου! Ετσι, μία σειρά από ατέλειωτες ίντριγκες εξελίσσεται με στόχο ποιος θα "καρπωθεί" το θρόνο της Ισπανίας.

Β. Το σενάριο

Το 1679 η οικογένεια των Faverolles μετακόμισε στη Μαδρίτη, ακολουθώντας τη Maria-Louise d' Orleans, που έγινε βασίλισσα της Ισπανίας όταν παντρεύτηκε τον Charles II. Η μητέρα του ήρωά μας, του Charles-Louis de Faverolles, ήταν η κυρία επί των τιμών της βασίλισσας, αλλά πέθανε ξαφνικά το 1689, λίγο πριν από τον επίσης ξαφνικό θάνατο της βασίλισσάς της. Κατά τη διάρκεια της επιστροφής του στη Γαλλία ο νεαρός ήρωάς μας μπαίνει στην Grande Ecurie ως υπηρέτης. Επειτα από τρία χρόνια υπηρεσίας και εκπαίδευσης εξαφανίζεται μέχρι το καλοκαίρι του 1699. Τότε ο ήρωάς μας φτάνει στις Versailles, άφραγκος, με μόνο εφόδιό του μία συστατική επιστολή του πατέρα του προς έναν ιππέα του βασιλιά της Γαλλίας! Για να πετύχει, πρέπει να μπει στην αυλή του βασιλιά, κάτι που είναι αδύνατο. Φυσικά, δεν μπορεί να ξέρει το ρόλο που του επιφυλάσσει η μοίρα στα ιστορικά γεγονότα που διαδραματίστηκαν στη διάρκεια του λεγόμενου προβλήματος της ισπανικής διαδοχής.

Γ. Τοποθεσίες

Ολα αυτά εξελίσσονται κυρίως στο χώρο των Βερσαλλιών, που ποτέ δεν υπήρξε ένα "καθαρό" κάστρο, αλλά περισσότερο ήταν μία πόλη μέσα σε μία άλλη πόλη! Το παιχνίδι μάς επιτρέπει να γνωρίσουμε πάρα πολύ καλά όλους τους περίφημους χώρους της πόλης, αλλά και όλο το ιστορικό και πολιτικό background που έχει σχέση με την περίοδο της ακμής της. Φυσικά, θα θαυμάσουμε όλο τον πλούτο των τεχνών, γιατί πραγματικά οι Βερσαλλίες είναι ένα μοναδικό στολίδι του ανθρώπινου πολιτισμού.

Δ. Η γεύση που αφήνει

Το Versailles 2 πετυχαίνει απόλυτα να συνδυάσει ένα καθαρόαιμο adventure

Θετικά

- Εκπαιδευτικό/μορφωτικό περιεχόμενο
- Φοβερή ατμόσφαιρα
- Πλούσια background μουσική
- Σεναριακές ανατροπές

Αρνητικά

- Θαμπή γραφική απόδοση χαρακτήρων
- Ολίγον "χοντροκομμένες" ομιλίες
- Ενα εγγενές bug

Ξέρετε ότι...

Μέχρι τώρα στην εκπαιδευτική σειρά της Cryo έχουν παρουσιαστεί τα VERSAILLES 1685, EGYPT 1156 B.C: TOMB OF THE PHARAOH, FORBIDDEN CITY, AZTEC: THE CURSE AT THE HEART OF THE "CITY OF GOLD" και το POMPEII: THE LEGEND OF VESUVIUS.

Αν σας άρεσε...

...μην παραλείψετε να δείτε το LOUVRE: THE FINAL CURSE της Index, η οποία συμμετείχε αρχικά στην εκπαιδευτική σειρά της Cryo, αλλά αποχώρησε και δημιούργησε το προαναφερθέν adventure σε συνεργασία με τις Reunion des Musees Nationaux και Arxel Tribe, το οποίο διέθετε μάλιστα ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά σενάριο.



Από τα πάρα πολύ καλά video sequences του παιχνιδιού.



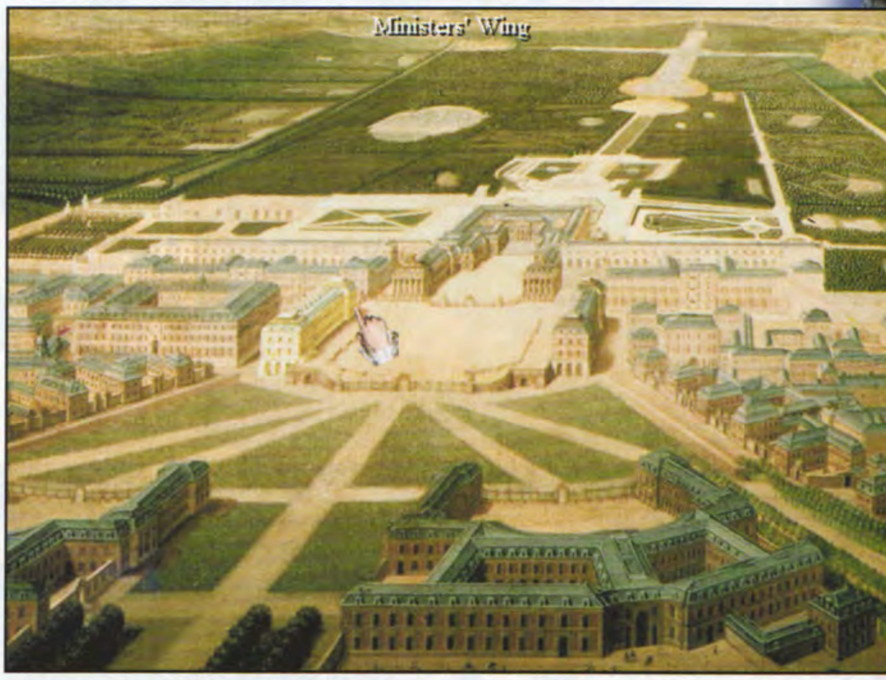
Δείγμα της ειδικής μπάρας με το inventory και τα άλλα εικονίδια που περιέχει.

VERSAILLES II





Από την ειδική επιλογή Documentation με την τεράστια database πληροφοριών που περιέχει.



Μέρος από το χάρτη μέσω του οποίου κινείσαι.



Fan sites

- http://www.chateauversailles.fr/
- http://www.smartweb.fr/versailles/
- http://www.encyclopedia.com/articles/13428.html

game με την απόδοση των ιστορικών και πολιτικών γεγονότων που διαδραματίστηκαν την εποχή εκείνη. Το εκπαιδευτικό μέρος του παιχνιδιού είναι εκπληκτικό, τουλάχιστον εμένα, που τρελαίνομαι με την ιστορία, με ενθουσίασε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Από την αρχή θέλω να ξεκαθαρίσω ότι τα γραφικά του Versailles 2 τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να είναι κάτι εξαιρετικό, όπως τα αντίστοιχα του Alfred Hitchcock: The Final Cut. Τα γραφικά backgrounds είναι αρκετά προσεγμένα (υπάρχουν και μερικά που είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικά) και κινούνται στα πολύ καλά standards που μας έχει συνηθίσει η εταιρεία στον τομέα αυτό. Κατά τη γνώμη μου υπάρχει πρόβλημα με την απόδοση των περισσότερων χαρακτήρων, που φαίνονται "χοντροκομμένοι" και "θαμποί". Γενικά, τα χρώματα είναι πάρα πολύ καλά, η προοπτική είναι πρώτου προσώπου και μόνο στα εξαιρετικά video sequences η προοπτική γίνεται τρίτου προσώπου.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως και εδώ να αποτελεί κάτι ιδιαίτερο, μια και οι ομιλίες στα αγγλικά δεν είναι τόσο ατμοσφαιρικές όσο περίμενα. Μερικές μου ακούγονταν χοντροκομμένες. Ευτυχώς, υπάρχει η δυνατότητα ταυτόχρονης εμφάνισης σε κείμενο επάνω στην οθόνη των διάφορων διαλόγων. Εκεί που το παιχνίδι αξίζει πολλά είναι στη βασική background μουσική, που τη βρήκα πολύ ατμοσφαιρική και πλουσιότατη σε όργανα και ήχους.

Ο χειρισμός του Versailles 2: Testament of the King βασίζεται σε ένα ιδιόμορφο, αλλά αρκετά λειτουργικό user interface. Ο χαρακτήρας κινείται μόνο όπου ο κέρσορας αλ-

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ PATCHES

Το Versailles 2: Testament of the King δεν μου παρουσίασε κανένα πρόβλημα εκτός από ένα εγγενές bug, το οποίο τελικά δεν είχε καμία επίπτωση στο παιχνίδι. Το bug αυτό αφορά στη μεταμφίεση που πρέπει να κάνεις στο σπίτι του Lhuiller για να μπορέσεις να περάσεις τους φρουρούς και να του επιστρέψεις το διαμάντι που σου έδωσε να του φυλάς. Στο σημείο αυτό, λοιπόν, παίρνεις από την κουζίνα μία φορεσιά υπηρέτη και ένα ταψί με το γεύμα του Lhuiller. Υποτίθεται ότι πρέπει να φορέσεις και ένα καπέλο, αλλά αυτό δεν το βρήκα πουθενά. Παιδεύτηκα περίπου μία ώρα προσπαθώντας να μεταμφιεστώ, αλλά τίποτε. Τελικά, μάλλον τυχαία πήγα σε έναν από τους φρουρούς, έχοντας απλώς στο inventory μου τη στολή του υπηρέτη και το ταψί με το γεύμα, και, ω του θαύματος, με άφησαν να περάσω.
Πήγα στη σελίδα της Cryo, αφού στη σελίδα του παιχνιδιού δεν υπάρχει καμία αναφορά, και κατέβασα το patch (έκδοση 1.0.1.0). Η εταιρεία αναφέρει γι' αυτό τα εξής:

1. Βελτιώνει κατά πολύ το speech των χαρακτήρων όταν ξεκινάς έναν διάλογο μαζί τους.
2. Λύνει τα προβλήματα της μουσικής.
3. Λύνει το πρόβλημα του γρίφου με τη μεταμφίεση.
4. Διορθώνει αρκετά το σενάριο.
5. Επιτρέπει το manual savegame στα Windows XP.

Το μόνο πρόβλημα που συνάντησα είναι αυτό με τον προαναφερόμενο γρίφο. Αν και έβαλα το patch, δεν είδα να αλλάζει τίποτε σε αυτόν, δοκίμασα δε τη θέση αυτή φορτώνοντας ένα από τα saves που κρατώ. Για να είμαι ειλικρινής, η Cryo λέει ότι αφού βάλεις το patch, το σωστό είναι να ξεκινήσεις το παιχνίδι από την αρχή. Εγώ τότε βρισκόμουν στη μέση της 2ης πράξης και, φυσικά, δεν ξανάπαιξα το παιχνίδι από την αρχή, αλλά συνέχισα κανονικά χωρίς να αντιμετωπίσω κανένα άλλο πρόβλημα.
Ενας φίλος μου, ο Αλέξανδρος Φιλιππίδης, μου ανέφερε ότι αφού έβαλε το patch, αντιμετώπισε πολύ μεγάλα προβλήματα στα γραφικά του παιχνιδιού, κάτι που εγώ δεν συνάντησα. Απλώς αναφέρω ότι η κάρτα γραφικών μου είναι η Marvel G400 της Matrox και τρέχω τα Windows 98SE.

Ο ΓΡΙΦΟΣ ΤΟΥ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑ

Στο γρίφο όπου ο αρχιτέκτονας σου ζητά να τον βοηθήσεις για να φτιάξει το δωμάτιο, κάνε κατά απόλυτη σειρά τα 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 όπως δείχνει η σχετική εικόνα.



λάζει σε ένα χέρι που κρατά κάτι σαν χάρτη και έχει ένα τεντωμένο δάκτυλο, κάνοντας αριστερό κλικ στο σημείο αυτό.

Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse εμφανίζεις στο κάτω μέρος της οθόνης μία ειδική μπάρα, η οποία περιέχει τις θέσεις των αντικειμένων που μαζεύεις κατά τη διάρκεια της δράσης σου. Στο επάνω αριστερό μέρος της μπάρας αυτής υπάρχει το εικονίδιο LOOK, όπου κάνεις κλικ ένα αντικείμενο αν θέλεις να το εξετάσεις. Στην επάνω δεξιά μεριά της μπάρας αυτής υπάρχει το εικονίδιο μέσω του οποίου αλλάζεις εμφανίσεις, ενώ στο αριστερό μέρος της μπάρας, όπως κοιτάς, υπάρχει το εικονίδιο που σε μεταφέρει στο αρχικό - κεντρικό - menu του παιχνιδιού. Το menu αυτό περιέχει τις επιλογές NEW GAME, CONTINUE GAME, LOAD/SAVE, VISIT VERSAILLES, DOCUMENTATION, OPTIONS και CREDITS. Από αυτά το Visit Versailles σε βάζει στο ειδικό mode, όπου μπορείς να εξερευνήσεις - επισκεφθείς όλους τους χώρους του παιχνιδιού χωρίς να αντιμετωπίσεις κανένα γρίφο. Αυτή η δυνατότητα σου επιτρέπει να εξοικειωθείς τελείως με τις περίφημες Versailles και τους γύρω από αυτήν χώρους. Το Documentation σε περνά στην ιστορική - μορφωτική βιβλιοθήκη του παιχνιδιού.

Η δράση του Versailles 2: Testament of the King περιλαμβάνει διάφορα εικονίδια. Γενικά, πηγαίνοντας τον κέρσορα σε κάποιο σημείο της οθόνης, αν είναι να γίνει κάτι ο κέρσορας θα αλλάξει αυτόματα στο κατάλληλο σχήμα. Ετσι, θα δεις τον κέρσορα-χέρι που παίρνει (TAKE), τον κέρσορα-αυτί (κρυφακούς διάφορες συζητήσεις), τον κέρσορα-στόμα για να μιλάς κ.λπ.



Σε αυτήν την ειδική οθόνη ντύνεσαι - μεταμφιέζεσαι ανάλογα κάθε φορά.



Με τον Ισπανό πρέσβη στους κήπους των Βερσαλλιών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και είναι με διαφορά η καλύτερη από αυτήν οποιουδήποτε άλλου παιχνιδιού της σειράς που έχει κυκλοφορήσει η εταιρεία. Σε αυτό, φυσικά, συμβάλλει το πλούσιο περιβάλλον του παιχνιδιού, ενώ είναι μοναδική απόλαυση να ζεις τις συνήθειες των αυλικών, και όχι μόνο, εκείνης της εποχής. Η δράση είναι αρκετά πλούσια και νομίζω ότι θα ικανοποιήσει κάθε φίλο του είδους. Οι γρίφοι περιλαμβάνουν οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς και μπορούν να χαρακτηρισθούν άριστοι.

Γενικά, ευχαριστήθηκα πάρα πολύ το Versailles 2. Το σενάριό του είναι εκπληκτικό, με πολλά και απρόσμενα turning points, με μη αναμενόμενο φινάλε και δράση γεμάτη ένταση και ίντριγκες. Θα μάθετε, μάλιστα, σχεδόν τα πάντα για τις περίφημες Βερσαλλίες. Τι άλλο θέλετε;

PC

Μια δεύτερη γνώμη

Είναι αλήθεια πως τα adventure games είναι τα πλέον κατάλληλα για να προσφέρουν, εκτός από το όμορφο gameplay, εγκυκλοπαιδικές γνώσεις στους gamers. Το Versailles 2 προσφέρει και τα δύο αυτά συστατικά στις σωστές δόσεις, και αυτό ακριβώς αποτελεί το κυριότερο πλεονέκτημά του. Αν τα προηγούμενα παιχνίδια της "μορφωτικής" σειράς της Cryo σας άρεσαν, το Versailles 2 θα σας ενθουσιάσει. Τίποτα για την αρχαία Ελλάδα, αλήθεια, θα ετοιμάσετε, βρε παιδιά; Πεθύμησα το Wrath of the Gods και τα Quest for Glory...

Βαγγέλης Κράτσας

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΣΕΝΑΡΙΟ
93	90	94	90	83	94

Ακόμη ένα παιχνίδι στην ιστορικού περιεχομένου σειρά adventures της Cryo, που είναι μάλλον το καλύτερο της σειράς. Πρόκειται για ένα πάρα πολύ ενδιαφέρον έως εξαιρετικό adventure game που βασίζεται σ' ένα μοναδικό σενάριο, το οποίο αποδίδει όλη την ατμόσφαιρα των μεγάλων ιστορικών γεγονότων του 17ου και του 18ου αιώνα.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

the WAR ENGINE

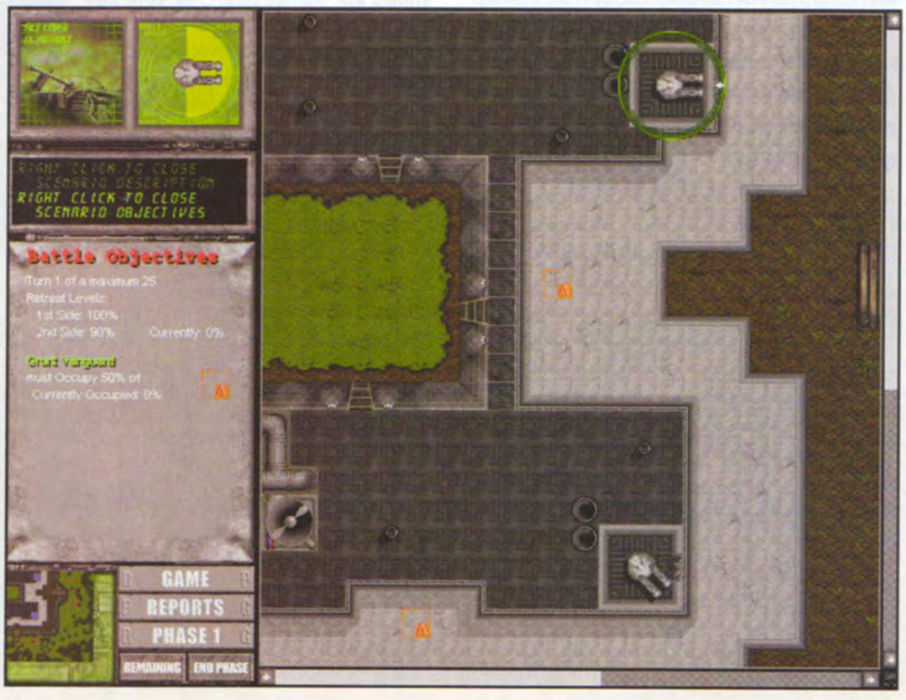
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | WIN 95/98/2000/ME/XP, 800x600 ΑΝΑΛΥΣΗ, 16BIT ΒΑΘΟΣ ΧΡΩΜΑΤΟΣ, DIRECTX 6.0

του Ζήση Παπασπύρου snakemjk@hotmail.com



Είναι γεγονός ότι τους τελευταίους μήνες (μην πω χρόνια) είχαμε παραμελήσει τα turn based strategies. Βέβαια, οι επιστολές που έφταναν στο περιοδικό, με μοναδικό θέμα τα συγκεκριμένα games, ήταν κάθε άλλο παρά λίγες. Ηρθε η ώρα, λοιπόν, το "PC Master", να πραγματοποιήσει τις επιθυμίες σας.

Η αλήθεια είναι ότι έχω να πιάσω TBS στα χέρια μου από την εποχή του Warhammer, αφού από τότε κανένα παιχνίδι της συγκεκριμένης κατηγορίας δεν κατάφερε να με "αγγίξει". Ισως, όμως, το αναμενόμενο Etherlords καταφέρει να τραβήξει περισσότερο κόσμο στα αδικημένα TBS games. Το The War Engine είναι κυριολεκτικά ό,τι λέει ο τίτλος: η μηχανή του πολέμου. Επειδή διακρίνω στο βλέμμα σας μία έκφραση απορίας, εξηγώ αμέσως: Στο "παιχνίδι" υπάρχει ένα πολύ δυνατό και εύκολο πρόγραμμα, με το οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας turn based strategy game, καθώς επίσης 8 προσχεδιασμένες campaigns από την προγραμματιστική ομάδα της Shrapnel Games και εμπνευσμένους fans του παιχνιδιού.



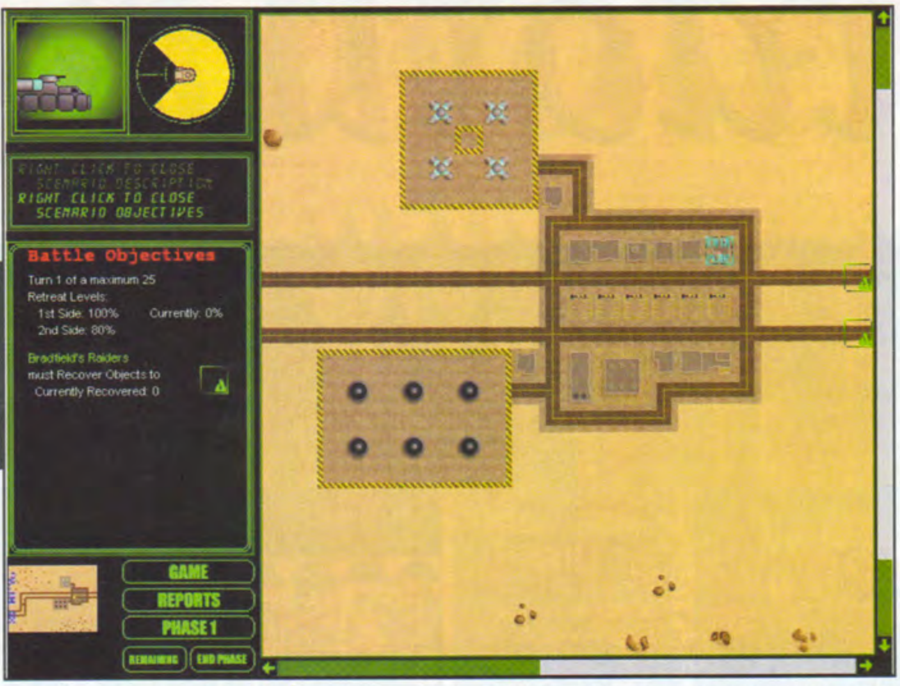
ΤΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

Χρησιμοποιούμε πληθυντικό, καθώς και οι 8 campaigns που περιέχονται στο πακέτο είναι διαφορετικές. Τα σενάρια είναι παρμένα από ένα ευρύ φάσμα της φανταστικής και πραγματικής ιστορίας του ανθρώπου, από τον Μεσαίωνα, έχοντας ως αντιπάλους βρώμικους Orcs, μέχρι εποχές διαστημικής αποίκισης του ανθρώπου, όπου εκεί έχετε να κάνετε με -τι άλλο- ρομποτικούς commandos.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Και αρχίζουμε το θάψιμο... Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πιθανότατα τα χειρότερα από αυτά των παιχνιδιών που βγήκαν φέτος. Μα καλά, οι άνθρωποι της Shrapnel δεν ξέρουν τι σημαίνει 3D ή έστω ψευδο-3D. Το παράκαναν με 2D γραφικά και την κάμερα να στέκεται ακριβώς κάθετα στο πεδίο της μάχης, γυρνώντας μας σε εποχές Gauntlet. Θα μπορούσα να δηλώσω με σιγουριά ότι τα γραφικά του συγκεκριμένου "τίτλου" συναγωνίζονται αυτά του WarCraft 1!

Οσον αφορά στον ήχο, διαφέρει μεν από



Χαζεύοντας τα καταπληκτικά γραφικά των κτηρίων της TRL campaign και τους χρωματισμούς της απέραντης ερήμου...

Θετικά

- Εύχρηστο πρόγραμμα construction set
- 8 τελείως διαφορετικά campaigns

Αρνητικά

- Απαρχαιωμένα γραφικά
- Άσχημος ήχος με μέτρια παραγωγή
- Έλλειψη σεναρίου
- Μικρό μέγεθος οθόνης δράσης



Εικόνα από την απόβαση στη Νορμανδία της D-Day campaign. Πείτε μου ειλικρινά, δεν μοιάζει με το Medal of Honor;



Η διμοιρία σας έτοιμη για μάχη στην Paintball campaign. Κοιτάξτε το σκίτσο του τύπου πάνω αριστερά. Εγώ τον έχω βάλει wallpaper!

campaign σε campaign, αλλά είναι το ίδιο άσχημος. Εκεί που σχεδιάζεις τις επόμενες κινήσεις σου, ακούγονται στο άσχετο κάτι κραυγές, οι οποίες είναι τόσο φάλτσες και κακόφωνες, σαν να πάτησες την ουρά καμιάς γάτας.

GAMEPLAY

Σ' όλες τις campaigns η οθόνη σπάει κάθετα στο 1/4. Στο δεξί μέρος διαδραματίζεται η δράση, ενώ στο αριστερό κομμάτι έχει από πάνω προς τα κάτω το minimap, εντολές κίνησης και επίθεσης της επιλεγμένης μονάδας και το μενού επιλογών του παιχνιδιού. Οπως στα περισσότερα turn based strategies, οι παίκτες παίζουν ο ένας μετά τον άλλο. Οταν είναι η σειρά σας, αρχικά κινείτε τις μονάδες σας στο σημείο όπου θέλετε. Κάθε μονάδα μπορεί να προχωρήσει έναν συγκεκριμένο αριθμό "τετραγώνων", ανάλογα με το βάρος της και τη μορφολογία του εδάφους. Αφού τελειώσετε με τα movements, περνάτε στην επόμενη φάση, αυτή του attacking, όπου αν μία μονάδα σας έχει στην ακτίνα επίθεσής της μία εχθρική, τότε επιλέγετε το όπλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε και το... θύμα σας! Οταν τελειώσετε και με αυτόν το γύρο, τότε είναι η σειρά του Η/Υ να παίξει ακολουθώντας τα ίδια βήματα και πάει λέγοντας...

THE WAR ENGINE

Προτού κλείσουμε, πρέπει να αναφερθούμε στο μοναδικό πλεονέκτημα του TWE, το utility, που σας επιτρέπει να δημιουργείτε τα δικά σας TBS games. Η μηχανή του πολέμου έχει τεράστιες δυνατότητες, διότι μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας μονάδες, με όποια abilities επιθυμείτε αυτές να έχουν, και τις δικές σας πίστες με τα bitmaps που έχετε κάνει στα Windows. Επειτα, το scripting κάθε map, δηλαδή οι προγραμματισμένες κινήσεις του Η/Υ ανάλογα με τις κινήσεις του ανθρώπινου αντίπαλου, είναι πολύ εύκολο να γίνει με ένα σύστημα παρόμοιο του StarCraft map editor, αλλά πολύ πιο εξελιγμένο.

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά, καλό είναι να αποφύγετε το συγκεκριμένο παιχνίδι. Πάρτε το μόνο αν σας το χαρίσουν και πάλι σκεφτείτε το καλά πρώτα. Δεν θα μπορούσα να το συστήνω παρά μόνο στους πωρωμένους TBSάδες, που θέλουν να θυμηθούν... τα πολύ παλιά! Και το χρυσό βατόμουρο πάει στο...

PC

Ξέρετε ότι...

Η Shrapnel Games έχει δημιουργήσει το Runesword 2, ένα παιχνίδι ρόλων, που εκτός από τα δύο σενάρια που σας επιτρέπει να παίξετε, διαθέτει και construction set, όπου μπορείτε να συνθέσετε τις δικές σας περιπέτειες.

Επιδόσεις %

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
9	7	12	23	65

Κρατήστε απόσταση ασφαλείας από το War Engine. Προκαλεί εξανθήματα στον σκληροπυρηνικό gamer, ενώ έχουν σημειωθεί περιπτώσεις ακαριαίων βλαβών στις συσκευές εισόδου (βλ. πληκτρολόγιο & ποντίκι).

Φανταστική



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Tigana
Ένα σαγηνευτικό δίτομο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Ένα τραγούδι για την Αρμπόν
Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν
Μια δίτομη επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.



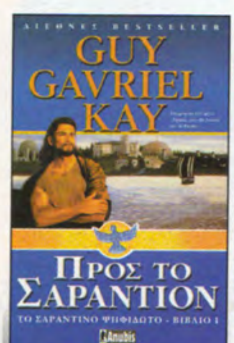
Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Α': Το Δέντρο του Καλοκαιριού
Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Β': Η περιπλανώμενη φλόγα
Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Γ': Ο πιο σκοτεινός δρόμος
Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιό Σκοτεινό Δρόμο;



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Α': Προς το Σαράντιον
Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Β': Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων
Ενα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

Για παραγγελίες

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

on-line: **www.anubis.gr**
τηλεφωνικώς: **010-9238672**
μέσω fax: **010-9216847**

Λογοτεχνία



Homeland - Πατρίδα

Ο νεαρός πρίγκιπας των drow Ντριτζτ Ντο Ερντεν μεγαλώνει μέσα σε μια μοχθηρή μητριαρχική οικογένεια και αντιμετωπίζει το μοιραίο δίλημμα: Μπορεί να ζήσει σε έναν κόσμο που καταδιώκει την ηθική ακεραιότητα;



Exile - Εξορία

Εξόριστος από την πατρική γη, ο Ντριτζτ πρέπει να πολεμήσει για μια νέα πατρίδα στις εχθρικές δαιδαλώδεις σήραγγες του Αντερνταρκ και να έχει το νου του για τη μοχθηρή οικογένειά του - γιατί οι νταρκ ελφ είναι μια φυλή που δε συγχωρεί...



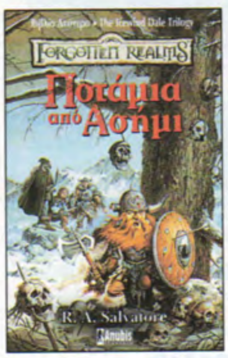
Sojourn - Ξενιτιά

Μακριά από το ανηλεές Αντερνταρκ, ο Ντριτζτ Ντο Ερντεν να επιζήσει στον κόσμο της επιφάνειας. Αλλά η αποδοχή από τους κατοίκους του υπέργειου κόσμου θα αποδειχτεί κάθε άλλο παρά εύκολη.



Το κρυστάλλινο σκήπτρο

Ο μαθητευόμενος μάγος Άκαρ Κέσελ βοηθά να ανακαλυφθεί ξανά το μαγικό κρυστάλλινο σκήπτρο. Πρόκειται για μια άψυχη κατασκευή... ή είναι σε θέση να καταστρέψει τη Δεκάπολη;



Ποτάμια από ασήμι

Ο Μπρούενορ ο νάνος, ο Γούλφγκαρ ο βάρβαρος, ο Ρέτζις ο χάλφλινγκ και ο Ντριτζτ ο νταρκ ελφ έρχονται αντιμέτωποι με τέρατα και μαγεία στο δρόμο τους για τη Μίθριλ Χολ, τη χαμένη γενέτειρα του ντουάρφ.



Το πετράδι του χάλφλινγκ

Ο Ντριτζτ και ο Γούλφγκαρ μάχονται κάθε είδους τέρατα προκειμένου να σώσουν τον χάλφλινγκ Ρέτζις... και τους εαυτούς τους. Εδώ ολοκληρώνεται η τριλογία The Icewind Dale από τον κόσμο των Forgotten Realms®.



Τρέμω στο άγγιγμά σου

22 διηγήματα ερωτισμού και τρόμου από τους ειδήμονες της λογοτεχνίας του είδους: Stephen King, Stephen R. Donaldson, Ruth Rendell, Clive Barker κ.ά.



Τρέμω στο άγγιγμά σου 2

Ακόμη μία συλλογή διηγημάτων με 22 ανατριχιαστικές ματιές σε μια μακάβρια πραγματικότητα... Ένα βιβλίο που πρέπει να διαβάσετε μόνοι!



Ιστορίες μαγείας και φαντασίας

Μια ανθολογία για τους λάτρεις της λογοτεχνίας του μαγικού από τους διασημότερους βραβευμένους συγγραφείς έργων φανταστικής λογοτεχνίας.

www.anubis.gr

hints & tips

Αλλος ένας δύσκολος, αλλά γεμάτος games, μήνας. Οπως σε κάθε τεύχος, υπάρχει μία πληθώρα μικρών cheats, αλλά και μεγάλες λίστες με κωδικούς και αντικείμενα πολύπλοκων παιχνιδιών. Ακολουθήστε πιστά τις οδηγίες και ελπίζουμε ότι θα δυσκολευτείτε λιγότερο στα αγαπημένα σας παιχνίδια.

ANNO 1602

Τα πολλά χρήματα ποτέ δεν έκαναν κακό, ούτε σε αυτούς που επιζητούσαν τη δόξα. Κρίμα σε όσους δεν τα έχουν, περιλαμβανομένου και εμού που προσπαθώ να κάνω πενιχρές οικονομίες για να αγοράσω μία Sony Wega 32 ιντσών! Σκέφτομαι να διοργανώσω, μάλιστα, έναν έρανο γι' αυτόν το σκοπό ανάμεσα στους αναγνώστες! Για να σας καλοπιάσω, λοιπόν, σας αποκαλύπτω πώς μπορείτε να κερδίσετε άπειρα χρήματα στο παιχνίδι Anno 1602. Καθώς παίζετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Ctrl+Alt+Shift+W. Θα αντικρίσετε ένα άσπρο _ στο κάτω αριστερό άκρο της οθόνης, αν το κάνατε σωστά. Αμέσως γράψτε 2061 και πατήστε το πλήκτρο Enter και έπειτα το πλήκτρο Α. Μετά κρατήστε πατημένα τα Shift+M και θα δείτε τα χρήματά σας να αυξάνονται. Κρατήστε τα δύο πλήκτρα πατημένα μέχρι τα χρήματά σας να αυξηθούν όσο επιθυμείτε. Τέλος, για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές, κάντε edit το αρχείο game.dat με το notepad και αλλάξτε τη γραμμή: Volume: -750, 0, -5?? σε Volume: -750, 0, -580.



EUROPA UNIVERSALIS

Για να ενεργοποιήσετε τους κωδικούς του, θα πρέπει να πατήσετε το F12 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ώστε να εμφανιστεί η κονσόλα του. Ακολουθεί ένα δίστηλο με κωδικούς και αποτελέσματα. Φυσικά, δίνοντας κάποιον κωδικό διεκπεραιώνεται και η αντίστοιχη δράση. Μόλις, λοιπόν, δώσετε κάποιο κωδικό, πατήστε πάλι το F12 και στη συνέχεια οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο ή κινείτε απλώς το ποντίκι για να κλείσει η κονσόλα.

- **polo:** Βελτιώνει την απόδοση του εμπορίου
- **richelieu:** Αλλάζει τον έλεγχο των στρατευμάτων αντίπαλων χωρών
- **pappenheim:** "Fog of War" → on/off
- **columbus:** Αποκαλύπτει όλες τις περιοχές που δεν έχουν εξερευνηθεί
- **gustavus:** Αυξάνει το επίπεδο Land Technology
- **drake:** Αυξάνει το επίπεδο Naval Technology
- **cromwell:** Βελτιώνει την παραγωγή
- **oranje:** Κερδίζει άψογη σταθερότητα (+3)
- **cortez:** Ανοιγοκλείνει τις ενδείξεις ιθαγενών
- **alba:** Ανοιγοκλείνει τις ενδείξεις επαναστατών
- **tilly:** Αυξομειώνει την επιθετικότητα του εχθρού
- **montezuma:** Εξασφαλίζει 50.000 δουκάτα
- **pocahontas:** Σας εξασφαλίζει 6 αποίκους
- **dagama:** Σας εξασφαλίζει 6 εμπόρους
- **swift:** Προσθέτει πληθυσμό 10.000 ατόμων στην πρωτεύουσα
- **peterthegreat:** Αφαιρεί τα όρια κατασκευής στρατώνων
- **russianhordes:** Σας δίνει cannonfodders
- **difrules:** Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του God mode
- **ney:** Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τα hand-offs
- **Robespierre:** Ανοιγοκλείνει τα reforms
- **tordesillas:** Ενεργοποιεί συνθήκη με τους Tordesillas
- **vatican:** Σας εξασφαλίζει 6 διπλωμάτες
- **loyola:** Σας εξασφαλίζει 6 ιεραπόστολους
- **shogun:** Κλείνει την... Ιαπωνία


ANNO 1602



EUROPA UNIVERSALIS

- **luther:** Ανοιγοκλείνει την επαναφορά του Luther
- **calvin:** Ανοιγοκλείνει την επαναφορά του John Calvin
- **trent:** Ανοιγοκλείνει το Council of Trent
- **event [#]:** Ενεργοποιεί το Event [#] (δείτε την παρακάτω λίστα)

Event List:

- **Event 1:** Προκαλεί εξεγέρσεις σε τυχαίες περιοχές
- **Event 2:** Προκαλεί εξεγέρσεις σε τυχαίες αποικίες
- **Event 3:** Rel rev
- **Event 7:** Θρησκεία
- **Event 8:** Αιρετικοί
- **Event 9:** Θάνατος
- **Event 10:** Εκπληκτικό
- **Event 11:** Παράνοια
- **Event 12:** Σκάνδαλο
- **Event 13:** Δώρο
- **Event 14:** Χάσιμο χρυσού
- **Event 15:** Obscuritism
- **Event 16:** Εκτός χρόνου
- **Event 17:** Αποικος
- **Event 18:** Επιταγή
- **Event 20:** Τράπεζα
- **Event 21:** Ανταλλαγή στοκ
- **Event 22:** Συμμορία τριών
- **Event 23:** Κλείσιμο λιμανιού
- **Event 24:** Διπλωματία
- **Event 25:** Πίεση
- **Event 26:** Col Dyn
- **Event 27:** Ανακαλύψεις
- **Event 28:** Εμποροι
- **Event 29:** Κλεμμένα θαλάσσια σχέδια
- **Event 30:** Πανούκλα
- **Event 31:** Ναυτικό ατύχημα
- **Event 32:** Ερήμωση
- **Event 33:** Τεχνολογία ξηράς
- **Event 34:** Ναυτική τεχνολογία
- **Event 35:** Στρατός
- **Event 36:** Ναυτικό
- **Event 37:** Annex
- **Event 38:** Γεωργία
- **Event 39:** Φωτιά
- **Event 40:** Καλή κυβέρνηση
- **Event 41:** Φτωχή κυβέρνηση
- **Event 42:** Δυσαρεστημένοι υπάλληλοι
- **Event 43:** Δυσαρεστημένοι καλλιτέχνες
- **Event 44:** Δυσαρεστημένοι αγρότες
- **Event 45:** Δυσαρεστημένος έμπορος
- **Event 46:** Ορυκτά
- **Event 47:** Δημιουργία κρίσης
- **Event 48:** Διαφθορά
- **Event 49:** Defaltion
- **Event 50:** Dip insult
- **Event 51:** Προτιμητέο συνεργατικό έθνος
- **Event 52:** Βιομηχανική εξέλιξη
- **Event 53:** Νέο κέντρο εμπορίου
- **Event 54:** Εμπορικοί περιορισμοί
- **Event 55:** Οχυρώματα
- **Event 56:** Εξερευνητής
- **Event 57:** Conquistador
- **Event 58:** Εξερευνητής με πλοίο
- **Event 59:** Conquistador και 1.000 στρατιώτες σε τυχαία πόλη

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001

Player Swap

Δεν μπορώ να καταλάβω την τρέλα με τα παιχνίδια management ποδοσφαίρου. Πολλοί δεν κάνουν άλλη δουλειά από το να ασχολούνται με αυτά. Εγώ, πάλι, τα θεωρώ υπερβολικά βαρετά. Πάντως, ιδού ένα χρήσιμο tipάκι, αν και μου φαίνεται ότι δεν θα χρησιμεύσει σε περισσότερους από 3-4 (αυτή ήταν μπηχτή για τα παιχνίδια του είδους). Α, και γι' αυτούς που δεν βγάζουν νόημα, μην ανησυχείτε! Τα πράγματα γίνονται όσο παράλογα τα περιγράφω... Η λειτουργία αυτή βασίζεται σε... bug του παιχνιδιού! Οταν ο καλύτερος παίκτης σας τραυματιστεί για αρκετό καιρό, θέστε τον υπό μετεγγραφή. Μόλις πάρετε μια προσφορά γι' αυτόν, αλλάξτε τον με κάποιον άλλο παίκτη, περίπου ίσης αγοραστικής αξίας. Τότε θα αποκτήσετε έναν παίκτη τσάμπα, αλλά η ομάδα που σας έκανε την προσφορά δεν θα θέλει να κάνει τη μετεγγραφή, γιατί ο παίκτης σας είναι τραυματισμένος! Μπήκατε;

FA-18 KOREA

Επιστρέφουμε στην Κορέα, σε ένα πιο σύγχρονο μοτίβο απ' αυτό με τα πρώτα αεριωθούμενα μαχητικά. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε άλλο αεροσκάφος σε κάποια από τις αποστολές, μπορείτε να το επιτύχετε γράφοντας το αντίστοιχο cheat code στο callsignbox. Για παράδειγμα, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε Mig



21, θα πρέπει να γράψετε στο callsignbox: use:MG21. Τότε όλα τα αεροσκάφη F-18 στην αποστολή θα αντικατασταθούν με Mig 21. Εχετε υπόψη σας ότι η εντολή use: αντικαθιστά όλα τα F-18 με τα αεροσκάφη που έχετε επιλέξει. Τα τρία αεροσκάφη που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι τα εξής:

- **Mig 21:** MG21
- **F 16:** F16C
- **F 14:** F14D

GRAND THEFT AUTO 2

Καιρό είχαμε να αναφερθούμε στο Grand Theft Auto 2! Ιδού, λοιπόν, η λίστα με την πλήρη "κλεψολογία" ενός πολύ ενδιαφέροντος παιχνιδιού. Για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία των κωδικών, δώστε ως όνομά σας τη λέξη GOURANGA.

Από εδώ και πέρα, τα πράγματα έχουν





F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001



FA-18 KOREA

ως εξής:

- **yakuzadeath:** God Mode
- **rsjabber:** God Mode
- **livelong:** God Mode (μπορούν, όμως, να σας συλλάβουν)
- **tummyfrog:** Ολα τα επίπεδα
- **blastboy:** Ολα τα όπλα
- **navarone:** Ολα τα όπλα
- **losefeds:** Οι μπάτσοι δεν υπάρχουν πια
- **desires:** Μέγιστο επιθυμητό επίπεδο
- **highfive:** 5x Multiplier
- **segarulz:** 10x Multiplier
- **bigscore:** 10 εκατομμύρια πόντοι
- **beefcake:** Ενισχυμένη βιαιότητα
- **gorefest:** Περισσότερο αίμα
- **iamasucker:** Ολα τα επίπεδα, όπλα και God Mode
- **coolboy:** Περισσότερα μετρητά
- **muchcash:** $ 500.000 μετρητά
- **forallgt:** Ολα τα όπλα
- **godofgta:** Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
- **bemeall:** Ολες οι πόλεις
- **ukgamer:** Ολες οι πόλεις
- **elvis is here:** Οι μπάτσοι δεν υπάρχουν πια (δις)
- **meatman:** Ενα χάμστερ τρέχει στην οθόνη (!!)
- **itsallup:** Επιλογή επιπέδου
- **no frills:** Debug Basic Scripts
- **eatsoup:** Τσάμπα ψώνια
- **wuggles:** Απεικόνιση συντεταγμένων
- **tumyfrog:** Ολα τα Bonus Levels
- **cutie1:** 99 ζωές
- **buckfast:** Riot Mode
- **hunsrus:** Γίνεστε αόρατος
- **arsestar:** Κρατάτε όλα τα όπλα ακόμα και αν σας συλλάβουν
- **voltfest:** Ανεξάντλητο ηλεκτρικό όπλο
- **flameon:** Ανεξάντλητο φλογοβόλο
- **lasvegas:** Elvis Clan People
- **nekkid:** Γυμνοί άνθρωποι
- **danisgod:** $ 200.000
- **iamdavej:** $ 9 εκατομμύρια
- **mademan:** Σεβασμός από 3 συμμορίες
- **schrulz:** 2X Damage

Οταν πετάτε κάποιο αυτοκίνητο στη μάντρα, παίρνετε κάποιο power-up (για κάθε



αυτοκίνητο που πετάτε). Ακολουθεί η λίστα των αυτοκινήτων και των αντίστοιχων power-ups:

- **Romero:** Armor
- **U-Jerk Truck:** Machine Gun
- **Michelli Roadster:** Machine Gun
- **Big Bug:** Machine Gun
- **Bug:** Machine Gun
- **Z-Type:** Silenced Machine Gun
- **Police Car:** Εξαγορά αστυνομικού
- **Minx:** ElectroFingers
- **Shark:** Molotov cocktails
- **B-Type:** Αθανασία
- **Taxi:** Διπλό Damage
- **Beamer:** Flame Thrower
- **Schmidt:** Υγεία
- **Dementia:** Αόρατος
- **Aniston BD4:** Κάρτα εξόδου από τη φυλακή
- **Miara:** Rocket Launcher
- **Eddy:** Machine Gun
- **Armed Land Roamer:** Machine Gun
- **A-Type:** Fast Reload
- **Land Roamer:** Αθανασία
- **B-Type:** Αθανασία
- **Trance-AM:** Flamethrower
- **Arachnid:** Shotgun
- **Meteor:** Αθανασία
- **Hachua:** Rocket Launcher
- **T-Rex:** Electro Gun
- **Benson:** Electro Fingers
- **Panto:** Grenades
- **Morton:** Κάρτα εξόδου από τη φυλακή
- **Spritzer:** Molotov cocktails
- **Special Agent Car:** Σεβασμός
- **Furore GT:** Γρήγορο γέμισμα
- **Maurice:** Machine Gun
- **Pickup:** Υγεία
- **Stinger:** Electro Fingers
- **Jagular XK:** Electro Gun
- **Taxi Xpress:** Διπλό damage
- **Rumbler:** Γρήγορο γέμισμα
- **Jefferson:** Κάρτα εξόδου από τη φυλακή
- **Bulwark:** Shotgun

Special Level

Βρείτε όλες τις GTA 2 Shields και θα μπορέσετε να παίξετε τις 3 special πίστες.

Guided Tour

Πηγαίνετε στο τηλέφωνο στην αρχή του πρώτου επιπέδου και θα εμφανιστεί ένα αυτοκίνητο "Schmidt". Μπείτε μέσα και περιμένετε για οδηγίες. Μόλις τελειώσετε την ξενάγηση, ένα machine gun και ένα σήμα GTA2 θα εμφανιστούν κάτω από την εκκλησία.

Wang Cars Bonus

Αποκτήστε και τα 8 αυτοκίνητα Wang, για να κερδίσετε ένα πυροσβεστικό όχημα που ρίχνει και φωτιά και νερό, 4 Furor GTs







GRAND THEFT AUTO 2



Original Game © SEGA © Smilebit/SEGA, 2002. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2002 INFOGRAMES. All rights reserved.

hints & tips

(ένα με 50 machine guns, δύο με 50 mines και ένα με 50 oil slicks), ένα tank με 20 rockets, ένα special agent car με 50 machine guns και ένα οπλισμένο land roamer με 20 γύρους military machine gun.

Get an Easy Accuracy Bonus

Για να αποκτήσετε εύκολα Accuracy Bonus, πρώτα πάρτε ένα όπλο (οποιοδήποτε όπλο κάνει για τη δουλειά). Χτυπήστε κάποιον μέχρι να πέσει (π.χ., με μπουνιές). Οσο είναι κάτω, πυροβολήστε τον, ενώ όταν σηκωθεί ετοιμοθάνατος, πυροβολήστε τον ξανά και θα πάρετε ένα Accuracy Bonus. Επαναλάβετε μέχρι να αποκτήσετε όσα σας ικανοποιούν (αποδοτική βία, μη μου πείτε!).

HOYLE CASINO 2000

Προκειμένου να αποκτήσετε οποιοδήποτε ποσό για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, πηγαίνετε στο video poker, παίξτε το τελευταίο παιχνίδι για $ 100, βάλτε χρήματα αλλά μην παίξετε. Πηγαίνετε στα video slots και παίξτε για $ 1.000. Βάλτε χρήματα στο play once, μετά αποταμιεύστε (cash out). Θα αποκτήσετε 50.000 δολάρια. Μπορείτε να επαναλάβετε τη διαδικασία όποτε θέλετε.

PROJECT EDEN

Για να αποκτήσετε τα κλεψιμαίικα για το Project Eden, θα πρέπει να προσθέσετε το "-cheat" (χωρίς τα " ") στο Project Eden start up file. Για παράδειγμα, C:\ProjectEden\Eden. exe-cheat. Μόλις ξεκινήσετε ένα παιχνίδι, κάνετε κλικ το δεξί κουμπί του mouse για εμφανιστεί το μενού. Επειτα κάντε κλικ στο θαυμαστικό που



υπάρχει στο τρίγωνο στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης και θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα cheats που θα εμφανιστούν. Κάποια απ' αυτά πρέπει να τα ενεργοποιήσετε για κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, ενώ κάποια άλλα ενεργοποιούνται για όλους αμέσως.

GHOST RECON

Ο Tom Clancy τείνει να δημιουργήσει παράδοση τόσο για την ποιότητα όσο και για τη δυσκολία των παιχνιδιών τακτικής που σχεδιάζει. Το Ghost Recon δεν ξεφεύγει απ' αυτό το μοτίβο. Αυτόν το μήνα σάς



δίνουμε μερικά ακόμα cheat codes, ενώ σας υπενθυμίζουμε και μερικά από τα βασικά. Για να ενεργοποιήσετε τα ακόλουθα cheats, θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο enter κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εκεί, μπορείτε να δώσετε οποιοδήποτε από τα παρακάτω...

- **Superman:** God Mode
- **TeamSuperman:** Team God Mode
- **Shadow:** Γίνεστε αόρατος
- **TeamShadow:** Γίνεται αόρατη ολόκληρη η ομάδα
- **extremepaintball:** Απενεργοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη
- **toggleai:** Απενεργοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη
- **teleport:** Σας τηλεμεταφέρει
- **mark:** Μαρκάρει ένα σημείο στο χάρτη, όπου θα σας μεταφέρει το teleport
- **toggleshowframerate:** Απεικονίζει το μετρητή των καρέ
- **perf:** Εμφανίζει μετρητές
- **setgama #.#:** Σετάρει τα επίπεδα του gamma (το φυσιολογικό είναι 0,5)
- **togglemovetrees:** Παγώνει τα δέντρα
- **quit:** Βγαίνει από το παιχνίδι

DEER AVENGER 4

Πριν από κάποια χρόνια έκανε την εμφάνισή του το πρώτο παιχνίδι εξομοίωσης... κυνηγού! Σ' αυτό, οι παίκτες είχαν ένα σωρό όπλα και έπρεπε, βάζοντας παγίδες και ξεγελώντας τα αξιαγάπητα ελάφια, να σκοτώσουν όσο γίνεται περισσότερα για τη συλλογή (και το ψυγείο) τους! Τώρα, όμως, το ελάφι-εκδικητής επιστρέφει για να τιμωρήσει τους κυνηγούς! Εχουμε, λοιπόν, ένα ελάφι ντυμένο Ράμπο (Αντριαν, Αντριαν!), εξοπλισμένο με ούζι και... εντυπωσιακή οδοντοστοιχία. Τι μας λείπει; Ενα cheat που θα κάνει τους κυνηγούς να εμφανίζονται! Οσο παίζετε, λοιπόν, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift και θα δείτε τους απαίσιους ανθρώπους να εμφανίζονται από τις κρυψώνες τους! Βαράτε τους αλύπητα!

PC



HOYLE CASINO 2000

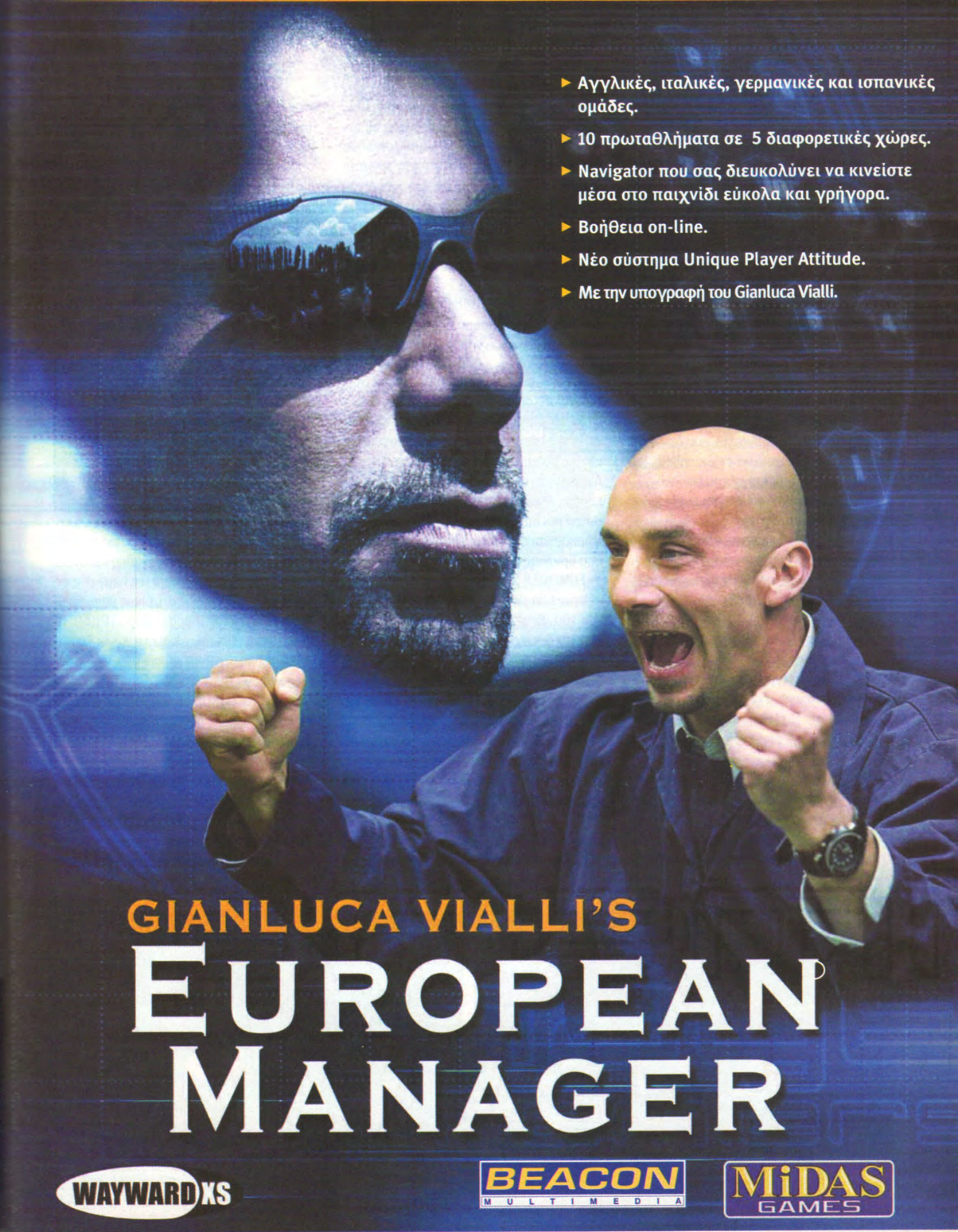


GHOST RECON



DEER AVENGER 4

Ο Manager Ποδοσφαίρου για τη σεζόν 2001-2002



ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636,
URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr

Adventure SOS

Ultima 9

Πρόσφατα ανανέωσα τη συνδρομή μου στην Compulink για ακόμη ενάμιση χρόνο. Ετσι, τώρα πια μπορείτε να μου στέλνετε τα e-mails σας στην παλιά διεύθυνσή μου andreas@compulink.gr. Η e-mail διεύθυνση shodan@aias.gr, που είχα έως τώρα, δεν ισχύει πια, γι' αυτό μη στέλνετε σ' αυτήν άλλα μηνύματα.

Εδώ και πάρα πολύ καιρό σάς είχα υποσχεθεί τη λύση του δεύτερου μέρους του dungeon Hythloth, αυτού του τμήματος που δεν είναι υποχρεωτικό να επισκεφθείς, μια και οι δημιουργοί του παιχνιδιού το έχουν τοποθετήσει εκεί ως test των adventur-ίστικων δυνατοτήτων κάθε παίκτη, αναφέροντας μάλιστα ότι, όποιος λύσει το επιπλέον αυτό τμήμα του dungeon Hythloth, πρέπει να θεωρεί ότι έχει κάνει εξαιρετική δουλειά.

Προς το τέλος αυτού του επιπέδου υπάρχει το λεγόμενο glass tunnel, ένα τμήμα του dungeon του οποίου οι τοίχοι είναι γυάλινοι. Στο πιο δεξί τμήμα αυτού του τούνελ βρίσκεις ένα σεντούκι, που περιέχει ένα purple Statue. Πάρ' το.

➤**ΣΗΜΕΙΩΣΗ 1:** *Υπενθυμίζω ότι στο πρώτο μέρος αυτού του dungeon βρίσκεις άλλα 4 χρωματιστά statues (green, red, blue και yellow), τα οποία τοποθετείς σε αντιστοίχου χρώματος pedestals.*

Από την άλλη μεριά του τοίχου, στο έδαφος, θα βρεις ένα χρυσό κλειδί. Πάρ' το. Στο τέλος του glass tunnel υπάρχει ένα δωμάτιο μ' ένα σεντούκι, ακριβώς απέναντι από μία κλειστή portcullis. Το σεντούκι αυτό το ξεκλειδώνεις με το χρυσό κλειδί. Ανοίγοντάς το στην αριστερή μεριά, όπως κοιτάς, βλέπεις έναν μοχλό. Κάνε κλικ σ' αυτόν και θα σηκώσεις την portcullis. Προχώρησε και σ' ένα δωμάτιο στ' αριστερά σου βρίσκεις μία teleport και μία valve.

➤**ΣΗΜΕΙΩΣΗ 2:** *Αν ανέβεις σ' αυτήν την teleport θα μεταφερθείς στην έξοδο αυτού του dungeon. Αν θέλεις να ακολουθήσεις τη λύση αυτή, απλώς μην το κάνεις.*

Αντί ν' ανέβεις στην teleport, κάνε κλικ στη valve που υπάρχει στο ίδιο δωμάτιο. Γυρνώντας αυτή τη βαλβίδα - στρόφιγγα πέφτει από πίσω σου νερό από ένα λούκι και μαζί μ' αυτό στο έδαφος πέφτει και ένα καινούριο χρυσό κλειδί. Πάρ' το. Τώρα φύγε και πήγαινε προς το τέλος αυτού του τούνελ. Στη δεξιά γωνία θα δεις ένα small box.

➤**ΣΗΜΕΙΩΣΗ 3:** *Παρατήρησε ότι στο τμήμα αυτό του τούνελ υπάρχουν άλλα δύο δωμάτια. Το ένα, στα δεξιά του διαδρόμου όπως κινείσαι, περιέχει ένα orange (πορτοκαλί) platform. Σημείωσέ το και μην το ξεχάσεις γιατί είναι πολύ σημαντικό. Επίσης, στ' αριστερά του διαδρόμου αυτού και λίγο πάρα κάτω υπάρχει ένα άλλο δωμάτιο που, προς το παρόν, δείχνει άδειο. Σημείωσέ το και αυτό, γιατί προς το τέλος θα γίνει εδώ μία σημαντική δράση.*

Ξεκλείδωσέ το με το νέο χρυσό κλειδί που βρήκες και μετακίνησε το μοχλό που βλέπεις σ' αυτό. Ο τοίχος που είναι δίπλα σου θα πέσει και ένα νέο τμήμα του τούνελ θ' αποκαλυφθεί!

Προχώρησε στο νέο αυτό τμήμα του τούνελ. Μπαίνεις σ' ένα νέο τμήμα που περιέχει 2 portcullis και τέσσερις μεγάλες κολόνες. Σ' αυτό το τμήμα υπάρχουν και οκτώ μικρές στρόφιγγες. Σημείωσε ότι, όπως μπαίνεις στο τούνελ, κοιτάς προς το Βορρά (NORTH). Ετσι, η portcullis που είναι στη γωνία δύο τοίχων είναι στη βορεινή πλευρά, ενώ η άλλη portcullis, που είναι το μέσον ενός άλλου τοίχου, είναι στην αριστερή - δυτική (WEST) μεριά. Οι διευκρινίσεις αυτές είναι απαραίτητες για να λύσετε έναν από τους πιο έξυπνους γρίφους που έχω δει σε RPG (κάθε διαφωνία ως προς την αξιολόγηση του συγκεκριμένου γρίφου είναι σεβαστή).

Αν χωρίσουμε ακριβώς στη μέση το νέο αυτό τμήμα του τούνελ (με κατεύθυνση Νότου - Βορρά) θα έχουμε τη δεξιά μεριά που



Βρίσκοντας το purple statue.



Μπαίνοντας στο μισοπλημμυρισμένο διάδρομο.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

περιέχει τη Βορεινή portcullis (NORTH) και 4 στρόφιγγες και την αριστερή - δυτική μεριά που περιέχει την αριστερή portcullis (WEST) και 4 ακόμη στρόφιγγες. Οι 4 στρόφιγγες της δεξιάς μεριάς παράγουν ένα κόκκινο χρώμα, ενώ οι 4 στρόφιγγες της αριστερής μεριάς άσπρο χρώμα. Για ν' ανοίξεις τη NORTH portcullis χρειάζεται να κάνεις κλικ τις 4 στρόφιγγες της δεξιάς μεριάς με μία συγκεκριμένη σειρά, ενώ και για ν' ανοίξεις τη WEST portcullis χρειάζεται να κάνεις κλικ τις 4 στρόφιγγες της αριστερής μεριάς επίσης με μία συγκεκριμένη σειρά.

Οποιος λύσει το επιπλέον τμήμα του dungeon Hythloth, πρέπει να θεωρεί ότι έχει κάνει εξαιρετική δουλειά.

Ως τελευταία παρατήρηση αναφέρω ότι σε καθένα από τα δύο αυτά τμήματα οι 4 στρόφιγγες έχουν μία συγκεκριμένη θέση στο χώρο, μπορούν δηλαδή, με λίγη φαντασία, να χωριστούν σε Βορεινή (NORTH), δεξιά (EAST), αριστερή (WEST) και νότια (SOUTH) στρόφιγγα.

Για ν' ανοίξεις, λοιπόν, τη Βορεινή (NORTH) portcullis πρέπει να κάνεις κλικ τις 4 στρόφιγγες που υπάρχουν στη μεριά αυτή και παράγουν κόκκινο χρώμα με την εξής σειρά: WEST, NORTH, SOUTH, EAST.

Επίσης, για ν' ανοίξεις την αριστερή (WEST) portcullis, πρέπει να κάνεις κλικ τις 4 στρόφιγγες που υπάρχουν στη μεριά αυτή και που παράγουν άσπρο χρώμα με την εξής σειρά: EAST, NORTH, SOUTH, WEST.

Κάνοντάς τα όλα σωστά θ' ανοίξεις και τις δύο αυτές protcullis (νομίζω ότι από την προαναφερόμενη λύση πρέπει να έγινε φανερό ότι το εν λόγω dungeon μπορεί να αποκαλεστεί και ως το dumgeon της συμμετρίας).

➤**ΣΗΜΕΙΩΣΗ 4:** ***Από δω και πέρα δεν αναφέρω τα επιμέρους αντικείμενα που μπορείς να βρεις, μια και αυτό δεν είναι σημαντικό.***

Πέρνα την αριστερή (WEST) portcullis και θα φτάσεις σ' ένα δωμάτιο μ' ένα red pedestal. Σημείωσέ το. Προχώρησε και θα φτάσεις σ' έναν διάδρομο που είναι μισογεμισμένος με νερό. Ο διάδρομος αυτός κάνει ένα Π. Οταν βρεθείς στην άλλη πλευρά του Π, περίπου στη μέση του άλλου ποδιού του Π, αν κοιτάς προς τα πάνω, θα δεις ότι στην οροφή υπάρχει ένα άνοιγμα.

Σημάδεψε αυτό το μέρος καλά, γιατί ύστερα από λίγο πρέπει να έρθεις εδώ κολυμπώντας και να περάσεις από την τρύπα αυτή που βλέπεις στην οροφή. Στο σημείο αυτό, κάτω από τα πόδια σου, στον κεντρικό διάδρομο, υπάρχει ένας σωρός από "κόκκαλα".

Συνέχισε μπροστά και θα ξαναβρεθείς σε κανονικό έδαφος. Στρίψε αριστερά και προχωρώντας μπροστά, θα βρεθείς πάνω σε μία γέφυρα, όπου δεν μπορείς να προχωρήσεις άλλο. Εδώ κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE.

Πήδηξε κάτω. Κάτω από τη γέφυρα είναι ένας μικρός "νιπτήρας" και ένα τούνελ, στο οποίο όμως δεν χωράς. Κάνοντας κλικ στο νιπτήρα συνειδητοποιείς ότι μικραίνεις. Μπες μέσα στο τούνελ. Στην άκρη του βλέπεις μία στρόφιγγα. Κάνε SAVE και γύρισέ την. Τώρα όλο το προηγούμενο τμήμα των δωματίων έχει γεμίσει με νερό. Βγες από το τούνελ και πολύ γρήγορα ανέβα στη γέφυρα (σκαρφαλώνεις με το πλήκτρο C). Πρόσεξε τα "ψάρια - τέρατα" που κολυμπούν τριγύρω σου.

Βγαίνοντας από αυτό το δωμάτιο, ξαναγυρνάς στις κανονικές διαστάσεις σου. Προχώρησε και θα δεις ότι ο διάδρομος όπου πριν ήταν μισοπλημμυρισμένος, τώρα πια έχει γεμίσει με νερό. Κάνε SAVE και μπες στο νερό. Κολύμπησε μέχρι το σημείο που λίγο πριν εντοπίσαμε την τρύπα στην οροφή και κολύμπησε προς τα πάνω. Βγες



Βγαίνοντας στο άνοιγμα με τις 4 στρόφιγγες που μετακινούν blocks.

από το άνοιγμα και σκότωσε την αράχνη που είναι εδώ. Προχώρησε στο διάδρομο και θα φτάσεις σ' ένα άνοιγμα, όπου υπάρχουν 4 στρόφιγγες, οι οποίες μετακινούν διαφορετικά τμήματα "πετρών" (blocks) σε διαφορετικά ύψη.

Γύρισε και κοίτα προς το άνοιγμα της πόρτας που μόλις βγήκες. Στ' αριστερά σου υπάρχουν 2 στρόφιγγες και στα δεξιά σου άλλες δύο. Αρχικά κάνε κλικ στην πάνω αριστερή στρόφιγγα. Ενα block έρχεται από πίσω σου. Τώρα κάνε κλικ στην κάτω δεξιά στρόφιγγα. Ενα άλλο block, επίσης, κινείται. Πέσε κάτω και ανέβα στα blocks που είναι στα δεξιά σου (όπως κοιτάς βγαίνοντας από την πόρτα). Δεν είναι τίποτα δύσκολο. Πάνω θα δεις μία 5η στρόφιγγα. Γύρισέ την και ξανακατέβα κάτω. Ανέβα πίσω στην πόρτα από την οποία βγήκες. Τώρα γύρνα την κάτω αριστερά στρόφιγγα και εν συνεχεία την πάνω δεξιά στρόφιγγα. Δύο άλλα blocks μετακινούνται αυτή τη φορά στην άλλη μεριά του δωματίου. Γύρνα, πέσε κάτω και πήγαινε στην αριστε-



Τοποθετώντας το purple statue στο purple platform.



Τοποθετώντας το blue statue στο blue platform.

ρή μεριά (όπως κοιτάς βγαίνοντας από την πόρτα) του δωματίου. Ανέβα στα blocks και, πηδώντας από το ένα στο άλλο, στρίψε στο δωμάτιο και πήγαινε στην πόρτα που είναι στην απέναντι μεριά του δωματίου από αυτήν που μπήκες.

Μπες στο διάδρομο. Υστερα από λίγο στα δεξιά σου υπάρχει ένα δωμάτιο. Μπες μέσα και σκότωσε την αράχνη (αν προχωρήσεις στο διάδρομο θα φτάσεις σε μία κλειστή portcullis). Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένα pit. Πέσε κάτω και αμέσως σκότωσε την αράχνη που υπάρχει εκεί. Προχώρησε στον καινούριο διάδρομο (η πυξίδα δείχνει κατεύθυνση EAST) και αφού στρίψεις δεξιά, θα φτάσεις σ' ένα άλλο δωμάτιο όπου υπάρχει ένα βίντσι. Σκότωσε την αράχνη και εντόπισε ένα blue statue που υπάρχει μισοκρυμμένο σε μία άκρη του δωματίου. Πάρ' το και μετακίνησε το βίντσι για ν' ανοίξεις μία άλλη portcullis. Φύγε περνώντας ανάμεσα στις πέτρες που είναι στα νότια και προχώρησε στο διάδρομο. Φτάνεις σε μία Τ διασταύρωση. Στα δεξιά σου υπάρχει η portcullis που πριν έβρισκες κλειστή και που τώρα πια άνοιξες γυρνώντας το βίντσι. Αυτή η διαδρομή σε γυρνάει στο σημείο από το οποίο ξεκίνησες, γι' αυτό την αφήνουμε προς το παρόν.

Στην Τ διασταύρωση στρίψε αριστερά και στο τέλος του διαδρόμου θα συναντήσεις ένα purple pedestal. Βάλε σ' αυτό το purple statue key και θα δεις μέσα σε αστραπές το purple pedestal να σηκώνεται και μία portcullis ν' ανασηκώνεται σε κάποιο άλλο σημείο του dungeon. Το μόνο που παρατηρείς είναι ότι ελευθερώνει έναν διάδρομο που στρίβει δεξιά.

➤ **ΣΗΜΕΙΩΣΗ 5:** *Για όσους επιχειρήσουν να φτιάξουν έναν χάρτη, τονίζω ότι μπροστά τους βλέπουν το περίφημο glass tunnel.*

Δεν έχεις τίποτε άλλο να κάνεις στο σημείο αυτό, γι' αυτό γύρνα αντίθετα και προχώρησε ίσια μπροστά στο διάδρομο από τον οποίο ήρθες. Προσπέρασε την πρώτη αριστερή στροφή, συνέχισε ίσια μπροστά, πέρασε την ανασηκωμένη portculllis (που σήκωσες λίγο πριν με το βίντσι), στρίψε δεξιά και προχώρησε όλο μπροστά. Ξαναγυρνάς στο δωμάτιο με τα κινούμενα blocks.

Πέσε κάτω και ανέβα στην πόρτα που υπάρχει στην απέναντι μεριά. Ακολούθησε προς τα πίσω όλο το διάδρομο μέχρι να φτάσεις στο στρογγυλό άνοιγμα, από το οποίο βγήκες προηγουμένως κολυμπώντας.

Πέσε μέσα στο άνοιγμα αυτό. Το νερό έχει χαμηλώσει πια και είναι στη στάθμη που ήταν αρχικά. Κολυμπώντας και προχωρώντας, βγες από το νερό και προχώρησε μέχρι το μεγάλο δωμάτιο με τις 8 στρόφιγγες, αυτό που αναφέρω περίπου στην αρχή αυτής της λύσης.

Πήγαινε τώρα και πέρασε από τη NORTH portcullis που ανοίξαμε στην αρχή. Συνέχισε λίγο στο διάδρομο και θα φτάσεις σ' ένα σημείο όπου στα δεξιά σου υπάρχει μία κλειστή portcullis. Μέσα βλέπεις έναν αρουραίο, τον οποίο μπορείς να σκοτώσεις αν θέλεις μ' ένα τόξο.

Παρατήρησε ότι στ' αριστερά σου είναι μία σηκωμένη portcullis. Είναι αυτή που ανασηκώθηκε λίγο πριν, όταν τοποθέτησες το purple statue στο peruple pedestal. Συνέχισε το διάδρομο αυτό και θα φτάσεις σε ένα νέο Τ. Στα δεξιά σου υπάρχει ένα pit με νερό. Στ' αριστερά σου υπάρχει ένας διάδρομος που στρίβει πάλι αριστερά και από τον οποίο θα σου επιτεθούν 3 αράχνες στη σειρά. Σκότωσέ τες και προχώρησε μέχρι την άκρη του.

Εδώ θα δεις ένα blue pedestal. Τοποθέτησε σ' αυτό το blue statue και θα δεις ότι το blue pedestal ανασηκώνεται και μία άλλη portcullis ανοίγει κάπου μέσα στο dungeon. Είναι η portcullis που πέρασες πριν από λίγο και που από πίσω της υπήρχε ο αρουραίος.

Φύγε και γύρνα λίγο προς τα πίσω. Προχώρησε και πέσε μέσα στο pit με το νερό που υπάρχει στην άλλη μεριά του Τ που αναφέρω λίγο πριν.

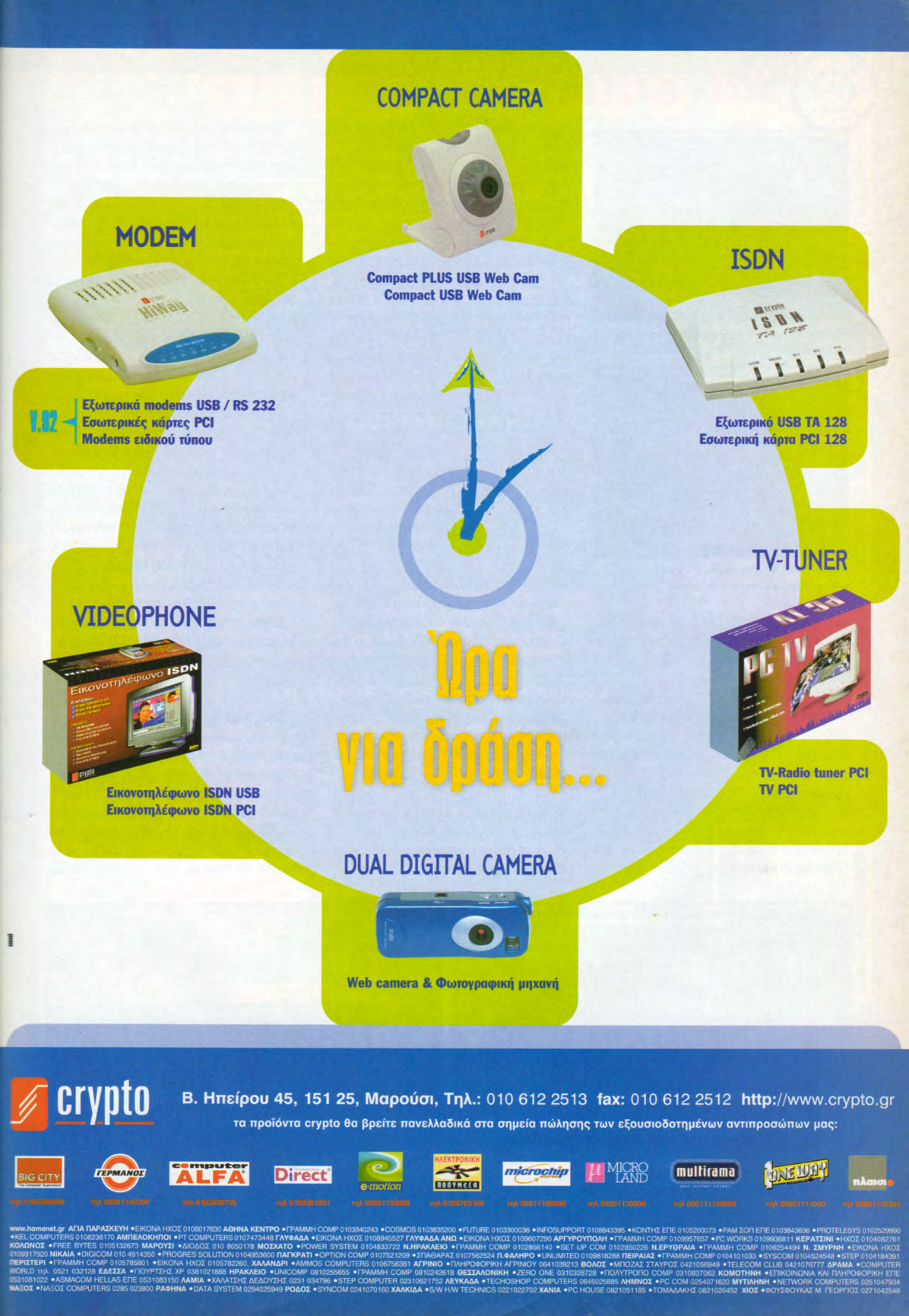
Προτού βουτήξεις στο νερό, πάρε ένα γαλάζιο (blue) potion. Κολυμπώντας προχώρησε στο τούνελ, πέρασε κάτω από την πόρτα και συνέχισε μέχρι τέλους στο νέο τούνελ. Στο τέλος του ανέβα στην επιφάνεια. Από πάνω σου υπάρχει ένα άνοιγμα. Πάτα δύο φορές το C πλήκτρο για ν' ανεβείς την πρώτη φορά σε μία πλατφόρμα



Βρίσκοντας το red statue, αφού μετακινήσεις το κιούπι.



Ψηλά στην πλατφόρμα είναι το orange statue.


COMPACT CAMERA
Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam
MODEM
V.92
Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου
ISDN
Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128
TV-TUNER
TV-Radio tuner PCI
TV PCI
VIDEOPHONE
Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI
Ώρα για δράση...
DUAL DIGITAL CAMERA
Web camera & Φωτογραφική μηχανή
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:
BIG CITY τηλ 0105386000
ΓΕΡΜΑΝΟΣ τηλ 08001140000
computer ALFA τηλ 0103838795
Direct τηλ 0103301031
e-motion τηλ 08001133000
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ τηλ 0105703100
microchip τηλ 08001186000
MICRO LAND τηλ 08001130000
multirama τηλ 080111150000
ONE WAY τηλ 08001111000
πλαίσιο τηλ 08001112345
www.homenet.gr ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0103840243 •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •PROTELESYS 0102529990 •KEL COMPUTERS 0108238170 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ •PT COMPUTERS 0107473448 ΓΛΥΦΑΔΑ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0109957657 •PC WORKS 0109936811 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ •ΗΧΟΣ 0104082761 ΚΟΛΩΝΟΣ •FREE BYTES 0105132673 ΜΑΡΟΥΣΙ •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 ΜΟΣΧΑΤΟ •POWER SYSTEM 0104833722 Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0102856140 •SET UP COM 0102850226 Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0106254494 Ν. ΣΜΥΡΝΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 ΝΙΚΑΙΑ •DIGICOM 010 4914350 •PROGRES SOLUTION 0104953600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 Π.ΦΑΛΗΡΟ •UNLIMITED 0109818288 ΠΕΙΡΑΙΑΣ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0104101033 •SYSCOM 0104524548 •STEP 0104184391 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0105785801 •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260, ΧΑΛΑΝΔΡΙ •AMMOS COMPUTERS 0106756381 ΑΓΡΙΝΙΟ •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 ΒΟΛΟΣ •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 ΔΡΑΜΑ •COMPUTER WORLD τηλ. 0521 032128 ΕΔΕΣΣΑ •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 ΗΡΑΚΛΕΙΟ •UNICOMP 0810255655 •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0810242618 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ •ZERO ONE 0310328728 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 ΚΟΜΟΤΗΝΗ •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 ΛΑΜΙΑ •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 ΛΕΥΚΑΔΑ •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 ΛΗΜΝΟΣ •PC COM 0254071620 ΜΥΤΙΛΗΝΗ •NETWORK COMPUTERS 0251047934 ΝΑΞΟΣ •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285 023800 ΡΑΦΗΝΑ •DATA SYSTEM 0294025949 ΡΟΔΟΣ •SYNCOM 0241070160 ΧΑΛΚΙΔΑ •S/W H/W TECHNICS 0221022702 ΧΑΝΙΑ •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 ΧΙΟΣ •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548



Η τεχνική τού να βγαίνεις από το νερό τοποθετώντας σ' αυτό 2-3 μπουκάλια!



Κολυμπώντας στο νερό, όπου βρίσκεις φυσαλίδες, ξαναγεμίζεις αέρα.

και τη δεύτερη πάνω στο δωμάτιο. Εδώ θα δεις ένα μεγάλο κιούπι (jug). Μετακίνησέ το και από κάτω θα δεις ένα κόκκινο (;) statue key. Πάρ' το.

Τώρα ξαναπέσε στο νερό και γύρνα πίσω στην άκρη του T διαδρόμου που αναφέρουμε πριν. Αν τα κάνεις όλα γρήγορα, θα γυρίσεις πίσω χωρίς να χρειαστεί να πάρεις άλλο γαλάζιο (blue) potion.

Βγαίνοντας έξω, γύρνα πίσω στην portcullis όπου πριν είχες δει τον αρουραίο. Η portcullis αυτή τώρα πια έχει ανοίξει (ανοίγει αυτόματα μόλις τοποθετείς το blue statue στο blue pedestal). Αν δεν έχεις σκοτώσει τον αρουραίο πριν με τόξο, σκότωσέ τον τώρα με το σπαθί σου.

Πέσε μέσα στο στρογγυλό άνοιγμα που υπάρχει στο δωμάτιο αυτό και κολύμπησε υπόγεια στο συνεχόμενο δωμάτιο. Βγες από το στρογγυλό άνοιγμα που υπάρχει στο δωμάτιο αυτό.

➤ **ΣΗΜΕΙΩΣΗ 6:** ***Εδώ δεν μπόρεσα να βγω από το νερό σκαρφαλώνοντας κανονικά στο δωμάτιο. Ετσι, χρησιμοποίησα το γνωστό κόλπο που ισχύει στο Ultima 9 για τις περιπτώσεις αυτές. Τοποθετείς στην επιφάνεια του νερού 2 ή 3 φιαλίδια (άδεια ή με potions) και με το πλήκτρο C σκαρφαλώνεις πάνω τους. Ετσι βγαίνεις εύκολα από το νερό!***

Πάνω στο νέο αυτό δωμάτιο κοίταξε στην οροφή! Θα δεις ότι ψηλά σε μία πλατφόρμα υπάρχει ένα άλλο statue. Κάνε σ' αυτό το GUST spell (από τα Linear spells που μαθαίνεις στην αρχή του παιχνιδιού) για να το μετακινήσεις προς την άκρη της πλατφόρμας και συνέχισε να κάνεις το GUST spell, αλλάζοντας θέσεις, αν χρειαστεί, μέχρι να πέσει στο πάτωμα. Πάρ' το.

Τώρα πια ξαναπέσε στο στρογγυλό pit και κολύμπησε προς το άλλο δωμάτιο. Βγες στο άνοιγμα. Βγες από το νερό, είτε κανονικά είτε χρησιμοποιώντας την τεχνική των μπουκαλιών που περιγράψαμε λίγο πριν.

Γυρνώντας πίσω στην επιφάνεια, πήγαινε όλη τη διαδρομή πίσω στο δωμάτιο με το orange (πορτοκαλί) platform. Είναι κοντά στην έξοδο του glass tunnel (βλ. Σημείωση 3). Τοποθέτησε σ' αυτό το orange statue. Το orange platform θα ανυψωθεί και ένα pit θα εμφανιστεί στο δωμάτιο που είναι εδώ κοντά, στην άλλη μεριά αυτού του διαδρόμου (βλ. Σημείωση 3).

Πήγαινε στο δωμάτιο αυτό και οπλίσου μ' ένα τόξο. Σκότωσε το πολύ μεγάλο ψάρι-τέρας που κολυμπάει σ' αυτό. Αφού το σκοτώσεις, πέσε στο νερό. Γύρνα τη μικρή στρόφιγγα (valve) που βλέπεις στο βορεινό τοίχο. Ανοίγει την portcullis που υπάρχει στην αρχή ενός tunnel στα δύο υπόγεια δωμάτια, εκεί απ' όπου πήρες το orange statue.

Τώρα φύγε και πήγανε εκεί που είναι το red plaform (ακριβώς μετά την WEST portcullis από το δωμάτιο με τις 8 στρόφιγγες). Τοποθέτησε το red statue και το red platform θα ανυψωθεί. Το παιχνίδι δείχνει ότι κάτι συμβαίνει στα δύο υπόγεια γεμάτα νερό δωμάτια, αλλά τι;

Σε κάθε περίπτωση πήγαινε στο δωμάτιο με το στρογγυλό pit απ' όπου βγήκες λίγο πριν και πέσε στο νερό. Κολύμπησε μέχρι το επόμενο άνοιγμα, πάρε αέρα, ξαναβούτηξε, πέρασε την ανοικτή πια portcullis και συνέχισε στο tunnel. Εκεί όπου βγαίνουν φυσαλίδες θα ξαναγεμίσεις τα πνευμόνια σου αέρα. Συνέχισε τον πλημμυρισμένο διάδρομο μέχρι το τέλος. Εδώ κοίταξε προς τα πάνω. Υπάρχει ένα άνοιγμα. Κολύμπησε σ' αυτό και βγες στην επιφάνεια.

Συγχαρητήρια, τα κατάφερες στην πιο δύσκολη αποστολή του Ultima 9. Μπορείς να θεωρείς τον εαυτό σου ως έναν Master Adventurer!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



Επιτέλους, η τελική έξοδος προς την ελευθερία.



Επιστρέφοντας πίσω στη New Magincia.

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES





ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

DREAMCAST + GAME €147,00
SEGA SATURN + 3 GAMES......€89,00
N64 + 2 GAMES......................€89,00
XBOX €498,00
9002 PSX CONSOLE............ €145,00





ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV €30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR..........€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 JOYPAD ΣΤΟΝ Η/Υ.......................................€29,00



ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, DREAMCAST

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ADAPTOR PSX + JOYPAD
ΓΙΑ PC.......................................€ 30,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ ....€ 15,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE ....€ 39,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ ....€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ....€ 74,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ
FORCE FEEDBACK ....€ 115,00
CAMERA USB ΑΠΟ ....€ 59,00
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ ....€ 29,00
MOUSE OPTICAL ....€ 25,00
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ ....€ 45,00
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs......................€ 15,00
ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs......€ 29,00
CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ ....€ 0,60



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs











ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)

BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 1700 MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 32MB, SOUND CARD 128 BIT, RAM 2x128MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 30GB (ULTRA ATA 100), DVD 12 X NEC, MODEM INTERNAL 56600, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44



€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.000MHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 4, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB (RIM), HARD DISK WESTERN DIGITAL 40GB (ULTRA ATA 100), DVD 16X LITE ON (REGION FREE), MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, MONITOR LITEON 17''(FLAT), ΗΧΕΙΑ 480 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44





Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 010 9604755



ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

www.gamesclub.gr

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (010) 9611670 - (010) 9604755

ΝΕΟ GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Λάσσης & Βύρωνος, Αργοστόλι,
τηλ.: (06710) 28484, 26594

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης
τηλ.: (08210) 20452

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Άργους 33, Ναύπλιο,
τηλ.: (07520) 97560-1

GAMES CLUB
+ Internet café
Διογένους 22, Κ. Τούμπα
Θεσ/νίκη, τηλ.: (0310) 935018

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (08410) 83865

Dark side of gaming

Κάποιες άλλες ΕΠΟΧΕΣ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα παιχνίδια του τότε και του τώρα

Αρχίζω όπως και στο προηγούμενο τεύχος. Οταν έγραφα το κείμενο για τον Γκαμπριέλ Γκαρσία Μαρκές, δεν περίμενα ότι θα είχε τόση απήχηση. Εξακολουθώ να παίρνω ευχαριστήρια e-mails για το άρθρο αυτό. Ειλικρινά δεν περίμενα τέτοια αναγνώριση από τους αναγνώστες ενός κομπιουτερίστικου περιοδικού όπως το "PC Master". Οφείλω για ακόμη μία φορά να ζητήσω συγγνώμη από εσάς, το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού, γιατί μάλλον σας υποτίμησα.

Ξεκινώντας, πρέπει να κάνω ακόμη δύο αναφορές. Δεν περίμενα ότι το τελευταίο άρθρο για τα "X-Files" θα είχε τέτοια ανταπόκριση. Αρκετοί προσφερθήκατε να μου δώσετε όλα τα τελευταία επεισόδια στην ειδική βίντεο μορφή που κυκλοφορούν στο Internet. Χαρά στο κουράγιο σας που έχετε την υπομονή να τα κατεβάζετε από το Internet.

Από τα γράμματα που έλαβα ξεχωρίζω ένα, επειδή πιστεύω ότι αφ' ενός θα φανεί χρήσιμο σε μερικούς αναγνώστες, αφ' ετέρου ως γενικότερη πληροφόρηση χρειάζεται να καταγραφεί. Γράφει, λοιπόν, ο φίλος Κ. Βαλλιάνος τα εξής:

"Αγαπητέ Ανδρέα,

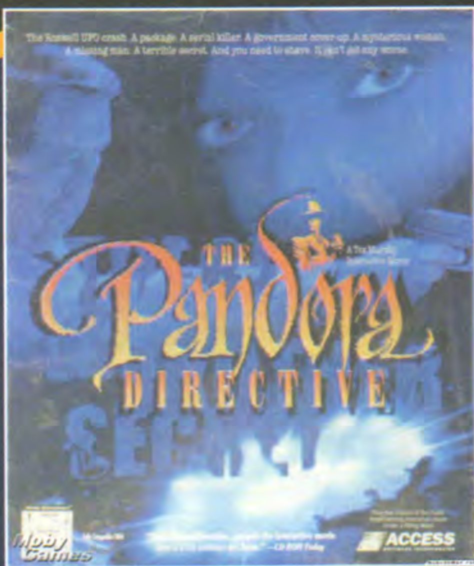
Δοκίμασε να παραγγείλεις τα DVDs των X-Files από το http://www.dvdzone2.com Από εκεί έχω αγοράσει και τους 3 κύκλους της εξαιρετικής αυτής σειράς και περιμένω σε κάνα δίμηνο να κυκλοφορήσει και ο 4ος κύκλος. Και οι 3 κύκλοι είναι με ελληνικούς υπότιτλους. Σε συμβουλεύω, αν και δεν χρειάζεται, να τ' αποκτήσεις οπωσδήποτε. Κόστος για κάθε κύκλο €99+, χαμηλά σχετικά έξοδα αποστολής, ενώ στην Ελλάδα, όταν έψαχνα να τους βρω, τους βρήκα σε region 1 και μόνο 62.000δρχ...."

Καιρό τώρα έψαχνα ένα site που να έχει DVDs 100% με ελληνικούς υπότιτλους. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα, σημειώστε, δε, ότι μια και είναι στην Ευρώπη, πληρώνεις σε ευρώ και δεν θα έχεις ν' αντιμετωπίσεις ανεπιθύμητα τελωνεία ή διπλές πληρωμές ΦΠΑ.

Από την άλλη μεριά, θέλω να σταθώ στο πώς μας αντιμετωπίζουν τα διάφορα μέσα ενημέρωσης, σχετικά με τα "X-Files" πάντα. Εγραφα στο προηγούμενο άρθρο ότι ο ANT1 προβάλλει τα επεισόδια της σειράς δύο φορές την εβδομάδα, κάθε Παρασκευή και Κυριακή μετά τα μεσάνυχτα. Λάθος! Το περιοδικό "Αθηνόραμα" έγραφε στο πρόγραμμα της τηλεόρασης ότι, τελικά, η σειρά μεταδίδεται κάθε Τρίτη (ή κάθε δεύτερη Τρίτη - δεν το έχω καταλάβει καλά αυτό), γύρω στις 11:45 μ.μ., δηλαδή 15 λεπτά πριν από τα μεσάνυχτα και το βραδινό δελτίο ειδήσεων). Το πίστεψα, έβαλα το βίντεο να γράφει για 4 ώρες συνολικά, και όταν την άλλη μέρα κάθισα για να δω το επεισόδιο με την ησυχία μου, διαπίστωσα... ότι έκανα λάθος! Το βίντεο είχε καταγράψει απλώς ταινίες και από X-Files τίποτα! Μπήκα, λοιπόν, στο Internet και έψαξα όλο το πρόγραμμα της εβδομάδας του καναλιού. Από X-Files το απόλυτο μηδέν. Δεν υπάρχει πουθενά κάποια αναφορά στη σειρά. Ξαφνικά εξαφανίστηκε από το προσκήνιο και δεν προβάλλονται επεισόδια. Τα "X-Files" τους έφταιγαν.

Τελικά, ίσως ΜΟΝΟ κάπου εκεί έξω ΦΑΙΝΕΤΑΙ ότι μπορεί ΝΑ υπάρχει ελπίδα!

Τελευταία έπαιξα ξανά αρκετά παιχνίδια, έστω και για λίγο το καθένα, μια και έπρεπε να φρεσκάρω τη μνήμη μου, λόγω του επετειακού άρθρου που γράφω στο περιοδικό. Γέμισα αναμνήσεις αλλά και αντιφατικά συναισθήματα ως προς τα πού πάει, τελικά, το computer gaming, τουλάχιστον από την πλευρά των αγαπημένων μου adventures και RPGs. Πρώτος σταθμός αναμνήσεων το UNDER A KILLING MOON της μοναδι-



THE PANDORA DIRECTIVE

κής Access Software, με κεντρικό χαρακτήρα-ήρωα τον ανεπανάληπτο Tex Murphy.

Ετος-δημιουργία του παιχνιδιού το όχι και τόσο μακρινό 1994. Λογικά το 99% των αναγνωστών του περιοδικού πρέπει να είχαν γεννηθεί. Πού είναι το σημαντικό, θα μου πείτε. Εκτός από το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό και τη μοναδική δράση του, σημειώστε προσεκτικά τις μίνιμουμ απαιτήσεις του, που είναι οι εξής: 386 DX στα 25MHz, MS-DOS 5.0 (σημειώστε εδώ ότι τα πρώτα Windows 95 εμφανίστηκαν, όπως λέει και το όνομά τους, το 1995), SVGA κάρτα γραφικών VESA συμβατή (το VESA ήταν το στάνταρ της εποχής, κάτι αντίστοιχο με το σημερινό DirectX, αν και μιλάμε για τελείως διαφορετικά και μη συγκρίσιμα "πράγματα"), 4MB RAM (μνήμη) και CD-ROM με ταχύτητα 150KB/sec (αν δεν κάνω λάθος ήταν τα πρώτα CD-ROMs της αγοράς με ταχύτητα 1x - σήμερα έχουμε φτάσει στο 56x)!

Κάντε μία σύγκριση με τις σημερινές απαιτήσεις των παιχνιδιών, ειδικά αυτών που ζητάνε Pentium 3 στα 500MHz και πάνω, και βγάλτε μόνοι σας τα συμπεράσματά σας. Μ' έπιασε μία μεγάλη μελαγχολία! Κατ' αρχάς ως παιχνίδι είναι φοβερό. Δυστυχώς, δεν βγαίνουν τέτοιας ποιότητας τίτλοι σήμερα, ας κοιτάξουν, λοιπόν, και προς αυτήν την πλευρά όσοι ψάχνουν να βρουν πού οφείλεται η σημερινή κρίση των computer games. Το παιχνίδι διαθέτει ένα ανεπανάληπτο user interface. Οσοι παρακολουθείτε από αρκετά παλιά τα άρθρα μου θα ξέρετε ότι το θεωρώ ως το καλύτερο user intrface που έχω δει στην καινούρια γενιά παιχνιδιών, μετά το κλασικό των text adventures και αυτό της πρώτης εποχής της Sierra, όπου πληκτρολογούσες εντολές και απλώς κινούσες με τα arrow πλήκτρα τον κεντρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Επίσης, διαθέτει εξαιρετικά πλούσια και πολύ αξιόλογη δράση.

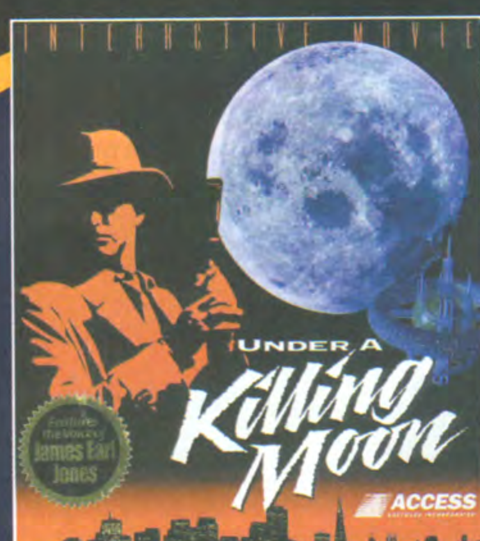
Η διαφορά ιπποδύναμης των συστημάτων του τότε και του σήμερα είναι μεγάλη. Είναι σαν να προσπαθεί να κυκλοφορήσει σήμερα κάποιος με ένα solex-άκι (όσοι από εσάς ξέρετε τα μοτοποδήλατα αυτά). Και, όμως, επαναλαμβάνω για ακόμη μία φορά ότι τη μαγεία αυτού του παιχνιδιού δεν την έχει κανένα σημερινό.

Ξανάπαιξα και το θεϊκό THE PANDORA DIRECTIVE. Κυκλοφόρησε το 1996, παρακαλώ, πριν από έξι χρόνια δηλαδή, και απ' όποια πλευρά κι αν το δω, το θεωρώ ως ένα από τα τρία κορυφαία παιχνίδια όλων των εποχών. Αν μου λέγανε να του δώσω έναν ορισμό, θα το αποκαλούσα ως "το απόλυτο gameplay". Στηρίζεται στην καλύτερη έκδοση του user interface της Access, περιέχει βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς, εκπληκτικά ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα γραφικά, δύο διαφορετικά επίπεδα παιξίματος (τα Entertainment και Game Player modes) και 6 ή 7 διαφορετικά φινάλε που εξαρτώνται από το πώς έχεις αντιμετωπίσει τις διάφορες καταστάσεις μέχρι τότε μέσα στο παιχνίδι. Με μία λέξη: ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ. Με περισσότερες λέξεις: Ενα από τα ελάχιστα παιχνίδια που κάθε άνθρωπος με στοιχειώδη ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ πρέπει να το έχει στο σπίτι του και να το ξαναβλέπει κάθε τόσο. Θέλετε να μάθετε ποιες είναι οι απαιτήσεις του μοναδικού αυτού παιχνιδιού; Μόλις δύο χρόνια μετά το Under A Killing Moon και πριν από περίπου 6 χρόνια - δηλαδή όχι και τόσο μακριά πια-, θέλει τα εξής: 486 στα 66MHz, 2x CD-ROM, 8MB μνήμη (12 αν το παίξεις κάτω από Windows), 20MB στο σκληρό (σήμερα τα 600MB είναι σχεδόν καθεστώς) και, φυσικά, SVGA κάρτα γραφικών VESA συμβατή.

Κάθε σύγκριση δεκτή, αλλά προσωπικά νομίζω ότι τα πολλά σχόλια περιττεύουν. Οπως είπα και πιο πριν, βλέποντας τα παιχνίδια αυτά μελαγχόλησα. Ετρεχαν άνετα στον 486 DX στα 100MHz, που εξακολουθώ να κρατώ για όλα τα παλιά παιχνίδια που έχω στη βιβλιοθήκη μου, ΧΩΡΙΣ ΚΑΝΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ, αν μάλιστα συγκρίνεις αυτή την κατάσταση με τα σημερινά που, αν δεν κατεβάσεις και από 2-3 patches, δεν βλέπεις προκοπή, τότε η μελαγχολία σου μεγαλώνει. Βλέπετε, τότε έπαιρνες ένα παιχνίδι και ήξερες ότι κατά 97% θα τρέξει, ενώ σήμερα παίρνεις ένα παιχνίδι και ξέρεις ότι αν δεν περιμένεις να περάσουν οι τρεις πρώτοι μήνες, όπου κατά κύριο λόγο βγαίνουν και τα περισσότερα patches, κατά 80% κάπου το παιχνίδι θα κολλήσει.

Με αυτές τις μελαγχολικές και καθαρά προσωπικές σκέψεις σάς αποχαιρετώ. Από αυτή τη στήλη σάς προτρέπω να ψάξετε να βρείτε τα παλιά και καλά adventures και RPGs. Θ' αποζημιωθείτε με το παραπάνω.

PC



UNDER A KILLING MOON

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)

FANzine

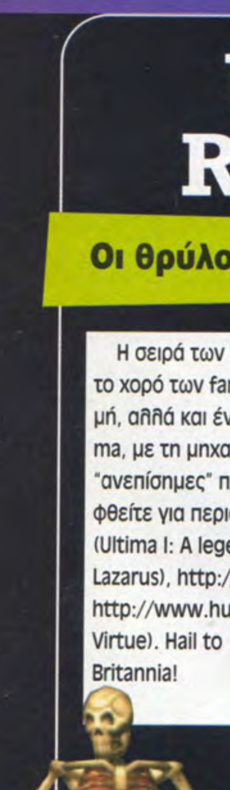
Μία νέα στήλη ξεκινά αυτόν το μήνα στο αγαπημένο σας περιοδικό με θέμα... εσάς τους ίδιους! Το FANzine θα ασχολείται με τις κοινότητες των gamers και των users (Demoscene, on-line gaming, clans, fora, abandonware, emulators, τουρνουά, fan games κ.ο.κ.), ενώ θα παρουσιάζει και μίνι συνεντεύξεις με γνωστούς gamers και users που σίγουρα έχουν κάτι σημαντικό να μας πουν! Οπως πάντα, όμως, περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή. Στείλτε μας, λοιπόν, ένα e-mail με τις απόψεις και τις παρατηρήσεις σας στη διεύθυνση fanzine@compupress.gr. Αν έχετε κάποια clan ή home page που πιστεύετε πως πρέπει να παρουσιάσουμε ή αν θέλετε να μοιραστείτε μαζί μας τις εμπειρίες σας από το χώρο των PCs και των games, let us know!

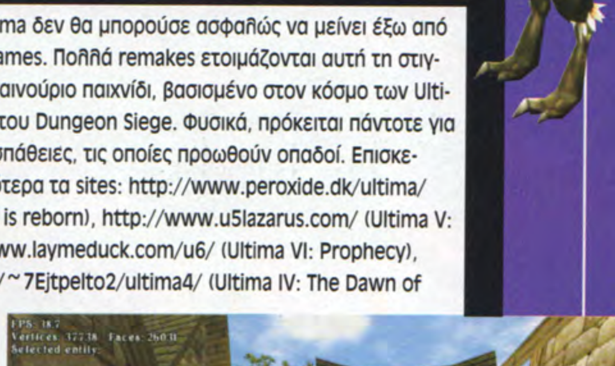
ULTIMA REMAKES

Οι θρύλοι δεν σβήνουν ποτέ...

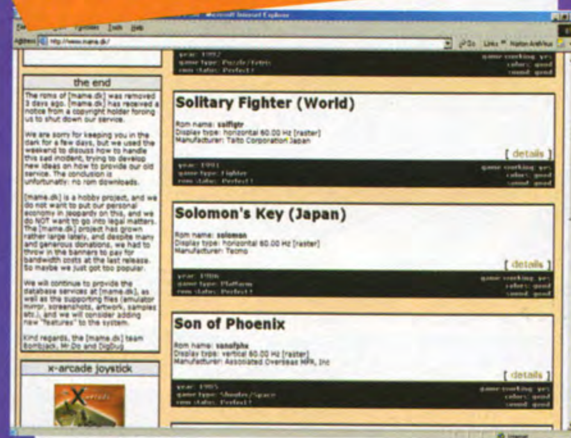


Η σειρά των Ultima δεν θα μπορούσε ασφαλώς να μείνει έξω από το χορό των fan games. Πολλά remakes ετοιμάζονται αυτή τη στιγμή, αλλά και ένα καινούριο παιχνίδι, βασισμένο στον κόσμο των Ultima, με τη μηχανή του Dungeon Siege. Φυσικά, πρόκειται πάντοτε για "ανεπίσημες" προσπάθειες, τις οποίες προωθούν οπαδοί. Επισκεφθείτε για περισσότερα τα sites: http://www.peroxide.dk/ultima/ (Ultima I: A legend is reborn), http://www.u5lazarus.com/ (Ultima V: Lazarus), http://www.laymeduck.com/u6/ (Ultima VI: Prophecy), http://www.hut.fi/~7Ejtpelto2/ultima4/ (Ultima IV: The Dawn of Virtue). Hail to Britannia!





MAME.DK: THE END...



Μία είδηση που σίγουρα στενοχώρησε τους απανταχού φίλους των MAME ROMs ήταν αυτή για το shutdown ίσως του γνωστότερου site για ROMs downloading. Αναφερόμαστε, φυσικά, στο Mame.dk που, εντάξει, μπορεί να μην κατέβασε εντελώς τα... ρολά, αλλά σταμάτησε να προσφέρει ROMs και αρκείται πλέον μόνο στην database και τα screenshots του.

Σύμφωνα με την ανακοίνωση που αναρτήθηκε στο site από τους Bombjack, Mr Do και DigDug: "Το Mame.dk έλαβε μία ειδοποίηση από μία εταιρεία που διέθετε τα copyrights ορισμένων ROMs, η οποία μας επέβαλε να διακόψουμε τη σχετική υπηρεσία. Η κατάληξη, δυστυχώς, είναι: Τέρμα στα ROM downloads. Το Mame.dk είναι ένα project που δημιουργήθηκε αποκλειστικά ως χόμπι και δεν θα θέλαμε ούτε να κινδυνέψουμε να χάσουμε χρήματα απ' αυτό ούτε να έχουμε μπλεξίματα με το νόμο. Ισως απλώς να παραγίναμε δημοφιλείς." Βέβαια, το Mame.dk δεν κλείνει για πρώτη φορά, αφού κάτι παρόμοιο είχε συμβεί και πέρυσι, για άλλους λόγους (οικονομικά προβλήματα με τον τότε host), τελικά, όμως, επανήλθε σε λειτουργία.

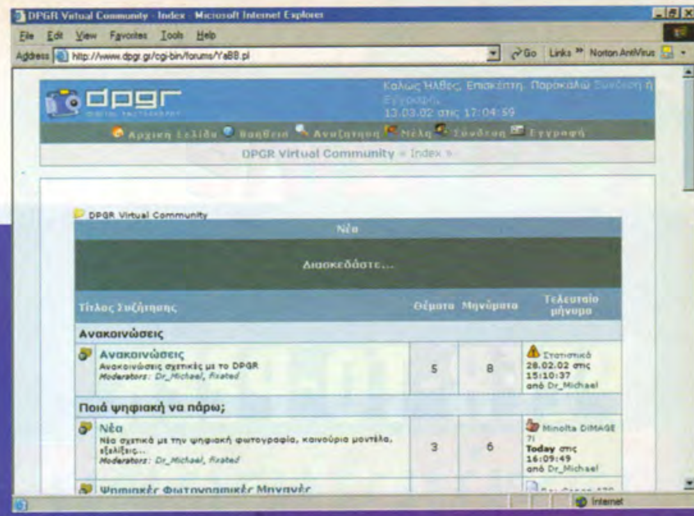
Σε άλλο σημείο του site αναφέρεται πως το Mame.dk συνιστά στους φίλους του, ύστερα από αρκετά e-mails που έλαβε, να προτιμούν για ROMs downloading το newsgroup alt.binaries.emulators.misc, καθώς και τις σελίδες http://m2r2.org/ (Missing MAME ROM resources) και http://www.mameromlinks.com/ (MameRomLinks). Ειδικά το συγκεκριμένο newsgroup αποτελεί σίγουρα μία πολύ καλή λύση για όσους μπορούν να διαθέσουν καμιά δεκαριά δολάρια το μήνα με την πιστωτική κάρτα τους για να γραφτούν σε κάποιον καλό ξένο Usenet server (όπως το Easynews ή το Giganews - αποφύγετε τον Usenetserver που σας είχαμε συστήσει παλιότερα, αφού τελευταία κόβει αρκετά posts στα binaries). Αλλά γι' αυτά θα γράψουμε αναλυτικότερα στο επόμενο τεύχος...



HERO 6
The quest that never ends...

Θα μου επιτρέψετε στο σημείο αυτό να ευλογήσω λιγάκι τα γένια μας, υπενθυμίζοντας πως το περιοδικό μας έχει αγκαλιάσει όσο ελάχιστα έντυπα στον πλανήτη τα fan games, περιλαμβάνοντας συχνότατα τα καλύτερα απ' αυτά στο συνοδευτικό του CD-ROM. Ενα απ' αυτά, μάλιστα, δεν σας κρύβουμε ότι το περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία: Πρόκειται για το Hero 6: Rites of Passage, το δεύτερο παιχνίδι που θα είναι βασισμένο στον κόσμο της πασίγνωστης σειράς Quest for Glory της Sierra και βρίσκεται ήδη στο στάδιο της ετοιμασίας, ύστερα από το εξαιρετικό Quest for Glory 4 1/2, που ολοκληρώθηκε ήδη και το οποίο παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος μας. Για το Hero 6 έχουμε ξαναγράψει (και σας έχουμε δώσει τα πρώτα demos του), αυτόν το μήνα, όμως, μας δίνεται μια πολύ καλή ευκαιρία να αναφερθούμε εκ νέου σ' αυτό: Επειτα από πολλούς μήνες, επιτέλους, κυκλοφόρησε ένα καινούριο demo!

Οσοι επισκεφθείτε τη σελίδα http://www.hero6.com/visitors/index.html θα διαπιστώσετε πως το site επανασχεδιάστηκε πλήρως, ενώ στην ενότητα "Files" έχει προστεθεί το φρέσκο "Forest demo", που περιέχει ένα mini quest (πρέπει να φτιάξετε ένα ελιξίριο που θα δώσει ζωή στα μαραμένα δέντρα του δάσους, μαζεύοντας τρία συστατικά) και δείχνει αρκετές από τις τοποθεσίες του παιχνιδιού. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να σας το προσφέρουμε σ' αυτό το τεύχος εξαιτίας του full game, να είστε, όμως, σίγουροι πως στο επόμενο συνοδευτικό CD-ROM μας το Hero 6 θα κατέχει δεσπόζουσα θέση! Μπράβο στα παιδιά που συνεχίζουν απτόητα την προσπάθεια και ελπίζουμε μέχρι το τέλος του χρόνου να έχουν έτοιμη και την τελική version, ώστε ακόμα ένα Hero's Quest (για να θυμηθούμε τον αυθεντικό τίτλο της σειράς) να καταλάβει το χώρο που του αξίζει στο σκληρό δίσκο μας...

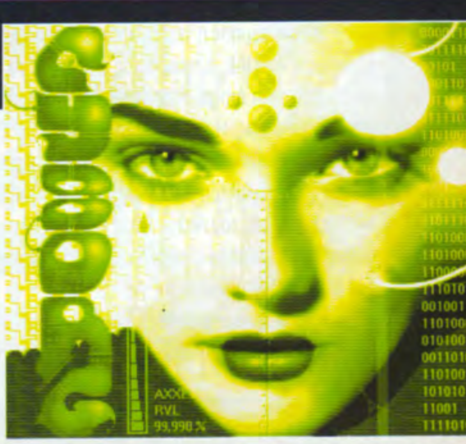


ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:
Μία νέα ελληνική κοινότητα

Οσοι από εσάς ασχολείστε με την ψηφιακή φωτογραφία, σίγουρα θα βρείτε άκρως ενδιαφέρουσα την ελληνική κοινότητα που δημιουργήθηκε για τους fans του είδους στη διεύθυνση http://dpgr.burn3.org. Οπως αναφέρει ο δημιουργός του site Μιχάλης Βλαστός (μηχανικός αυτοματισμού στο επάγγελμα και μέλος της Mensa, παρακαλώ) στην αρχική σελίδα: "Η ψηφιακή φωτογραφία στην Ελλάδα είναι ένα χόμπι που μοιάζει να αναπτύσσεται όλο και περισσότερο τελευταία και να βρίσκει φανατικούς υποστηρικτές, είτε έμπειρους είτε αρχάριους! Μια που κι εμείς σ' αυτούς τους υποστηρικτές ανήκουμε, πήραμε την απόφαση για τη δημιουργία μιας εικονικής κοινότητας με μέλη όσους πληρούν μια βασική προϋπόθεση: Αγάπη για την ψηφιακή φωτογραφία. Ετσι, είτε το θέμα προς συζήτηση έχει να κάνει με την επεξεργασία της ψηφιακής φωτογραφίας, είτε με την εκτύπωση, είτε με απόψεις για νέα μοντέλα καμερών, μακάρι ο ηλεκτρονικός τόπος συνάντησης όλων όσοι έχουν την ίδια τρέλα με την ψηφιακή φωτογραφία να είναι η κοινότητά μας!"

Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, τα μηνύματα στα fora της κοινότητας αγγίζουν τα 200, ενώ ανάμεσα στα discussion topics ξεχωρίζουν τα: "Ψηφιακές Φωτογραφικές Μηχανές: Προτάσεις και γνώμες για μοντέλα, κριτικές, reviews...", "Troubleshooting", "Αγοραπωλησίες", "Ομαδικές εξορμήσεις για φωτογραφήσεις", "Επεξεργασία - τεχνικές και κολπάκια για να κάνετε τις φωτογραφίες σας ακόμα καλύτερες", "Εκτυπώσεις - πώς θα μεταφέρετε τις φωτογραφίες σας σε χαρτί". Οσοι πιστοί, λοιπόν, προσέλθετε!

REACT 2002
Τα νεότερα...



Θα διαβάσατε ασφαλώς στο "PC Matrix" του προηγούμενου τεύχους για το ReAct 2002, το μεγάλο demoparty που οργανώνεται στο Πανεπιστήμιο Πατρών από τις 19 έως τις 21 Απριλίου 2002 (συγκεκριμένα στο θεατράκι της Εστίας, εκεί όπου είχαν γίνει στο παρελθόν τα Gardenings). Το "PC Master" θα δώσει το "παρών" στην εκδήλωση, οπότε να περιμένετε και σχετικό ρεπορτάζ.

Ας δούμε, όμως, τα νεότερα για το μεγάλο πάρτι: Ο υπολογιστής όπου θα διεξαχθεί ο διαγωνισμός θα είναι κατά πάσα πιθανότητα ένας Athlon 1GHz με 512MB RAM, κάρτα γραφικών GeForce 3 και κάρτα ήχου Creative SoundBlaster Audigy. Guest DJs θα είναι οι Guru Juru και Alladin, ενώ για τις ανάγκες του ReAct 2002 οι υπεύθυνοι κατέβασαν και έγραψαν σε 61 CDs (χαρά στο κουράγιο τους!) ολόκληρο το scene.org! Ολα δείχνουν πως θα πρόκειται για ένα αξέχαστο happening. Μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε και τη σελίδα http://react.goo.gr/ για περισσότερες λεπτομέρειες...

FANzine



PEER-TO-PEER

Τι συμβαίνει με το KaZaA και το Napster;

Οι φίλοι των p2p applications, που σίγουρα έχουν πληγεί σε σημαντικό βαθμό μετά τις νομικές περιπέτειες που συνεχίζει να αντιμετωπίζει το Napster, έχουν τελευταία στραφεί κυρίως στο KaZaA, παρ' όλο που, κι εκεί υπάρχουν προβλήματα. Το KaZaA media desktop, συγκεκριμένα, εγκαθίσταται στο δίσκο σας μαζί με spyware και οι διαφημίσεις πέφτουν βροχή, τόσο στο ίδιο το desktop της εφαρμογής όσο και στο mailbox σας! Προγράμματα όπως το Ad-aware, ωστόσο, βοηθούν στην αφαίρεση αυτής της ανεπιθύμητης... συνοδείας του KaZaA, ενώ στη σελίδα http://home.neo.rr.com/grizzly/morpheus/ morpheus.html μπορείτε να βρείτε αναλυτικές σχετικές οδηγίες. Ευχαριστούμε το φίλο Σοφοκλή "Isildur" Βουρεκά για το e-mail που μας έστειλε αναφορικά με το θέμα, επισημαίνοντας και τη σελίδα http://download.cnet.com/downloads/0-1896420-601-7142396.html?tag=st.dl.1896420.&tag=st.dl.1896420-100-7142396.dir.1896420-601-7142396, όπου θα βρείτε και άλλες απόψεις χρηστών για το KaZaA και τα spyware του. Εν τω μεταξύ, οι κατασκευαστές του Morpheus, ενός δημοφιλέστατου προγράμματος του χώρου που χρησιμοποιούσε το δίκτυο του KaZaA, κυκλοφόρησαν μια νέα έκδοση του client που έστειλε τους χρήστες του στο δίκτυο της Gnutella, ύστερα από μία οικονομική διαφωνία που είχαν με το KaZaA. Αποτέλεσμα αυτού ήταν το δίκτυο της Gnutella ξαφνικά να τριπλασιάσει τους χρήστες του, οι οποίοι ξεπέρασαν μέσα σε μια νύχτα τους 350.000! Επίσης, το KaZaA είχε σταματήσει προσωρινά να λειτουργεί τον Ιανουάριο, ύστερα από μήνυση της ολλανδικής δισκογραφικής εταιρείας Buma/Stemra στην, επίσης ολλανδική, KaZaA BV, "μητρική" εταιρεία του KaZaA. Η BV, στη συνέχεια, προτίμησε να πουλήσει ένα τμήμα του KaZaA στην Αυστραλιανή Sharman Networks, η οποία ανέλαβε τη διαχείριση του client μέσω του site www.kazaa.com. Ετσι, οι Ολλανδοί "την έκαναν λαμόγια", που λέμε, και η Buma/Stemra πρέπει τώρα να τρέχει στη χώρα των καγκουρό για να βρει το δίκιο της. Το p2p αποδεικνύεται μια ιδιαίτερα κερδοφόρα επιχείρηση και πολλά είναι τα παιχνίδια που θα δούμε να παίζονται εκεί στο άμεσο μέλλον...



Το Napster, εν τω μεταξύ, συνεχίζει να καθυστερεί την έναρξη της νέας, συνδρομητικής αυτή τη φορά, υπηρεσίας του, μια και οι δισκογραφικές εταιρείες δεν δείχνουν να είναι ιδιαίτερα πρόθυμες στη σύναψη συμφωνιών για την on-line διακίνηση της μουσικής τους. Προς το παρόν, το beta testing συνεχίζεται, παρέχοντας πρόσβαση μόνο σε μουσικά αρχεία ανεξάρτητων καλλιτεχνών που έχουν υπογράψει συμβάσεις με το Napster. Υπενθυμίζουμε πως με τη νέα συνδρομητική μορφή του, το Napster θα καθιερώσει ένα νέο format αρχείων, που δεν θα επιτρέπει την αντιγραφή σε CD-ROM (τουλάχιστον με την υπάρχουσα τεχνολογία). And the beat goes on...

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του πασίγνωστου εξομοιωτή WinUAE, ο οποίος μας επιτρέπει να παίζουμε παιχνίδια για Amiga στο ταπεινό, εξοπλισμένο με Windows, PC μας. Η έκδοση είναι η WinUAE 0.8.21 release 2 και προσθέτει υποστήριξη για γρήγορη εξομοίωση FPU και καλύτερη υποστήριξη συσκευών CD (για πιστή εξομοίωση του Amiga CD32). Επίσης, έχουν αναβαθμιστεί τα επίπεδα εξομοίωσης των custom chips και του συστήματος αρχείων της Amiga.

➤ Ενας από τους γνωστότερους εξομοιωτές PlayStation 1 για PC, ο FPSe, σταμάτησε πλέον να αναπτύσσεται. Ο δημιουργός του δήλωσε πως η έκδοση που θα διανεμηθεί λίαν συντόμως για περιβάλλον Linux θα είναι και η τελευταία, ενώ παρακαλεί όποιον έχει στην κατοχή του το source code, να μην το δημοσιεύσει.

➤ Ενας νέος εξομοιωτής έκανε πρόσφατα την εμφάνισή του, ο οποίος, όμως, προς το παρόν δεν βρίσκεται σε λειτουργικό στάδιο. Το όνομα αυτού είναι Sledgehammer και εξομοιώνει το Namco System 21. Αλλο ένα σύστημα, λοιπόν, θα προστεθεί στη συλλογή εξομοίωσης του PC μας!

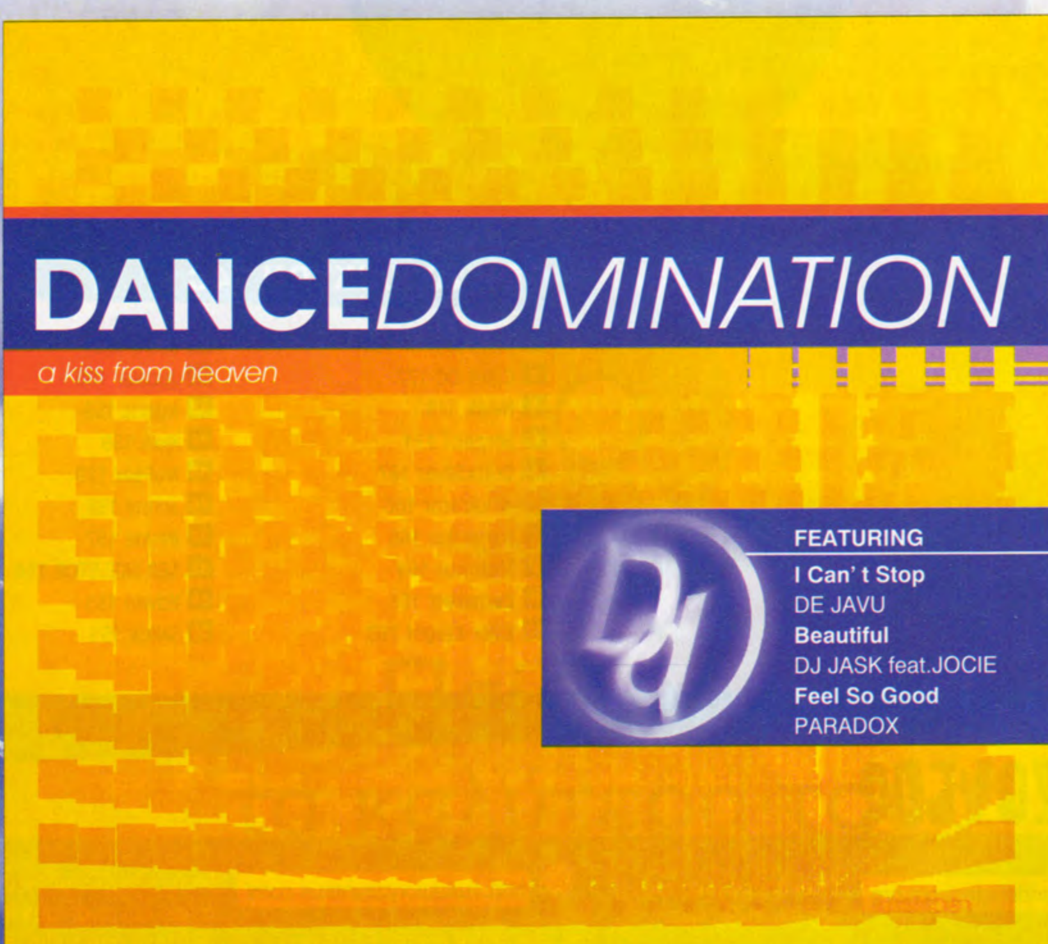
➤ Ποιος δεν θυμάται το Cannon Fodder, το περίφημο shoot' em up που γνώρισε μεγάλες δόξες επί εποχής Amiga. Στο www.theunderdogs.org, λοιπόν, μπορείτε να βρείτε την abandonware έκδοσή του για PC και, μάλιστα, σε full-CD έκδοση! Προσοχή μόνο, διότι το download είναι περίπου 10MB!

➤ Ο γνωστός και αγαπημένος εξομοιωτής PlayStation 1 για PC γιορτάζει τα δύο χρόνια του! Αν και μόλις πρόσφατα κυκλοφόρησε η τελευταία έκδοσή του, οι δημιουργοί φρόντισαν να διαθέσουν μια νεότερη, "εορταστική" έκδοση με σημαντικές αναβαθμίσεις. "Τσιμπήστε" την στο www.epsxe.com.

ο Kiss 909 fm

the kiss you can't miss...

παρουσιάζει



Περιέχει ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ τις επιτυχίες

DE JAVU "I can't stop"

HARDSOUL "La Passion De Gozar"

BADMARSH & SHIRI "Sings"

PARADOX "Feel so Good"

PHIL FULDNER Works #2 "Miami Pop"

art by T.Kaskanis

citron

FANzine

THE 4th COMING





Ο θεός Elghonn πλέον έχει επιστρέψει ως ημίθεος και η χαρά των πιστών του δεν περιγράφεται. Οι κόποι τους και η πίστη τους ανταμείφθηκαν.

Φτάσαμε στον Απρίλιο, φίλοι μου, και οι εξελίξεις είναι συγκλονιστικές. Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, έχουμε μια φοβερή και τρομερή εξέλιξη που αφορά στο διάσημο Toolkit. Επί δύο συναπτά τεύχη αναφερόμουν στο πολυπόθητο Toolkit και δύο μέρες αφότου "έστειλα" το κείμενο για τη στήλη του "T4C" του προηγούμενου τεύχους, η Vircom έκανε ανακοίνωση σχετική με το Toolkit και όχι μόνο. Συγκεκριμένα, από τον Ιούνιο του 2002 μέχρι τον Σεπτέμβριο του 2002 θα κυκλοφορήσουν 4 νέα patches για το The 4th Coming. Τα τρία πρώτα απαρτίζουν ουσιαστικά ένα νέο και ενιαίο storyline, με quests, νέα spells και αντικείμενα, στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν όλοι οι παίκτες! Η ιστορία θα στρέφεται γύρω από το νεκρομάντη Olin Haad, ο οποίος σκοπεύει να εισβάλει στο Arakas. Στο πρώτο επεισόδιο οι παίκτες θα πρέπει να μάθουν περισσότερα για τον πανίσχυρο νεκρομάντη, τη σχέση του με τους δράκους (!) και το ρόλο που παίζει στην ισορροπία του καλού με το κακό. Στο δεύτερο επεισόδιο οι παίκτες θα έρχονται όλο και πιο κοντά στον Olin Haad και θα μαθαίνουν τι ακριβώς σχεδιάζει, ενώ θα αντιμετωπίζουν τους πανίσχυρους υπηρέτες του, και στο τρίτο και τελευταίο επεισόδιο θα έχουμε την κορύφωση της ιστορίας! Τα τρία επεισόδια θα κυκλοφορήσουν τους μήνες Ιούνιο, Ιούλιο και Αύγουστο, ενώ το τέταρτο patch θα είναι το περίφημο Toolkit, στο οποίο, σύμφωνα με όσα αναγράφονται στα ενημερωτικά φυλλάδια, θα μπορεί ο GM να πειράξει τα πάντα και τους πάντες, αλλά δεν θα μπορεί να προσθέσει νέα γραφικά και χάρτες. Θα πρέπει, λοιπόν, να χρησιμοποιούμε τα ήδη υπάρχοντα γραφικά. Περισσότερες και αναλυτικότερες πληροφορίες στο επόμενο τεύχος! Stay tuned.

TOP 20 ΠΑΙΚΤΩΝ T4C

1 Rand al Thor 181	11 Stark 162
2 Giant-DG 177	12 Jodalar 160
3 Hawk 173	13 Agrios 159
4 SerpenT 171	14 Hulk 159
5 QuickSilver 167	15 NoFear 159
6 Vindicator 166	16 Johny 159
7 Harvester 166	17 Rayne 157
8 Maximus 164	18 SER SKELETOR 154
9 Demarest 163	19 Edwin 153
10 Killer-Knight 163	20 Sailok 151

Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε sites που ξετρυπώσαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.

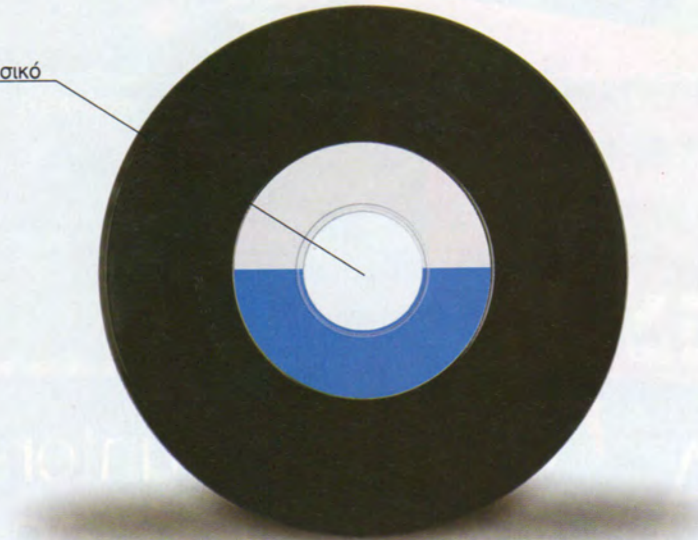
@ http://www.worldofspectrum.org Ολόκληρος ο κόσμος του θρυλικού Spectrum στα πόδια σας! Θέλετε emulators, παιχνίδια (μιλάμε για περισσότερα από... 7.000, από τα οποία τα 1.466 είναι text adventures!), utilities (1.087 τον αριθμό), demogroups, fora, hardware index και διάφορα ακόμα "καλούδια"; Αν ναι, τρέξτε γρήγορα στο World of Spectrum! Πολλά απ' αυτά που θα ανακαλύψετε, αν είστε καλά... λαγωνικά, θα σας συναρπάσουν όσο ελάχιστα σημερινά προγράμματα και παιχνίδια. Η μαγεία μιας άλλης εποχής, που δυστυχώς πέρασε ανεπιστρεπτί. Ευτυχώς, όμως, κάποιοι από εμάς πρόλαβαν να τη ζήσουν και να τη χαρούν σε όλο το μεγαλείο της...

@ http://mindlesshacks.com/html-index2.html Ανήκετε στους "κακούς" cheaters του Counterstrike, που αποτελούν το φόβο και τον τρόμο κάθε server administrator που σέβεται τον εαυτό του; Αν ναι, τότε θα ξέρετε ήδη αυτή τη σελίδα. Αν όχι, μην την πλησιάσετε! Stay away! Τzιz! Μακριά!

@ http://www.xyzzynews.com/ Μήπως συγκαταλέγεστε στους αμετανόητους fans της interactive fiction; Εχετε ακόμα στη συλλογή σας παλιά text adventures της Infocom και αναπολείτε τα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του '80; Αν ναι, το site αυτό είναι φτιαγμένο για εσάς, κάτι που πιθανότατα θα καταλάβατε αμέσως μόλις είδατε την ιστορική λέξη "Xyzzy" γραμμένη στη διεύθυνσή του. Η interactive fiction και τα text adventures ζουν ακόμα και το site αυτό αποτελεί την καλύτερη απόδειξη. Επισκεφθείτε το έστω και ως έναν ύστατο φόρο τιμής, αν και, μεταξύ μας, δεν είναι δα και απίθανο να πωρωθείτε...

@ http://www.penpals.com/ Θέλετε να αλληλογραφήσετε με άτομα απ' όλο τον κόσμο; Ενα από τα καλύτερα sites για Pen Pals σας προτείνουμε αυτόν το μήνα. Εχετε τη δυνατότητα να αναζητήσετε φίλους με βάση την ηλικία, τη χώρα καταγωγής και τα ενδιαφέροντα (υπάρχει μία τεράστια λίστα, όπου μαρκάρετε όλα όσα συμπίπτουν με τα δικά σας). Μπορείτε, επίσης, να φτιάξετε το δικό σας profile ώστε να μπορούν να σας βρουν τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας, ενώ περιέχονται, επίσης, forum και chat room. Ιδού η ευκαιρία να γνωρίσετε καινούριους φίλους!

CAPITAL 96,5





Παίζουμε... τα καλύτερά τους!

Δευτέρα-Παρασκευή

07:00 ✤ 10:00	Φίλιππος Πετρίδης Σταύρος Μπουζάνης
10:00 ✤ 12:00	Χρήστος Χατζής
12:00 ✤ 14:00	Έλενα Μωραΐτη
14:00 ✤ 16:00	Νίκος Πετρουλάκης
16:00 ✤ 18:00	Τάσος Καρατζής
18:00 ✤ 20:00	Γιώργος Πολυχρονίου
20:00 ✤ 22:00	Κώστας Πλατής
22:00 ✤ 24:00	Μάνος Μπούρας
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Γεωργίου (Δευτέρα-Πέμπτη)
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Παρασκευή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Παρασκευή)
02:00 ✤ 07:00	Non Stop Music (Δευτέρα-Πέμπτη)

MUSIC RADIO
CAPITAL
96,5

Σάββατο-Κυριακή

08:00 ✤ 10:00	Κοσμάς Κατραμάδος
10:00 ✤ 12:00	Δημήτρης Σιγαλός
12:00 ✤ 14:00	Χάρης Καββαδίας
14:00 ✤ 16:00	Μάρκος Φράγκος
16:00 ✤ 18:00	Μάκης Μηλάτος
18:00 ✤ 20:00	Αντώνης Βιλλιώτης
20:00 ✤ 22:00	Αλέξανδρος Ριχάρδος
22:00 ✤ 24:00	Μάριος Αποστόλου
24:00 ✤ 02:00	Διονυσία Ανδρικοπούλου (Σάββατο)
24:00 ✤ 02:00	Κώστας Δεικτάς (Κυριακή)
02:00 ✤ 04:00	Pure On Decks (Σάββατο)
04:00 ✤ 08:00	Non Stop Music

FANzine

CLANS AND LEAGUES



MAZA

Οταν το Counterstrike γίνεται... τρόπος ζωής!

Μία ιστορική ελληνική clan θα εγκαινιάσει αυτόν το μήνα την αντίστοιχη γωνιά του FANzine μας. Πρόκειται για τη Maza (http://www.mazanet.gr/), η οποία ξεκίνησε, ούτε λίγο ούτε πολύ, το 1996 ως Multi-User Dungeon (M.U.D.) clan! Το όνομα Maza δόθηκε αρχικά για να παραπέμπει σε ...μαζική προσέλευση μελών, κάτι που εκείνη την εποχή μάλλον ευσεβής πόθος ήταν παρά πραγματικότητα, ενώ δοκιμάστηκαν στην πορεία και άλλες ονομασίες, όπως Maza Nostra (παράφραση της Cosa Nostra). Τελικά, το Maza επικράτησε και συνέχισε να χαρακτηρίζει την clan ακόμα κι όταν τα ενδιαφέροντα των μελών της διαφοροποιήθηκαν με την έλευση του Quake 2 και πιο συγκεκριμένα του γνωστού Mod Action Quake 2, στο οποίο αφιερώθηκε έκτοτε η clan. Αυτά, βέβαια, μέχρι το 1999, οπότε κυκλοφόρησαν το Half-Life και το Counterstrike, με το τελευταίο να κυριαρχεί σιγά σιγά στα ενδιαφέροντα της Maza, κάτι που συνεχίζεται μέχρι και σήμερα.

Σήμερα, εν έτει 2002, η Maza είναι μία από τις γνωστότερες ελληνικές clans, με πολλά γνωστά μέλη στο χώρο, όπως οι PlutoNick, Wh1t3w0lf, Deepcore, Morpheus, Pantelis και sm0ke.

Το site της Maza

Στο site της Maza δεσπόζουσα θέση κατέχουν τα fora, που περιέχουν περισσότερα από 3.000 μηνύματα, δείγμα μιας πραγματικά ζωντανής κοινότητας. Ομως, σημαντικό είναι και το section της ειδησεογραφίας και των downloads, όπου ο επισκέπτης μπορεί να βρει τις τελευταίες εκδόσεις του Counterstrike, όμορφα wallpapers για το desktop του, reviews, patches του Half-Life αλλά και demos άλλων παιχνιδιών που ενδιαφέρουν τα μέλη της clan. Ακόμα περιλαμβάνονται server statistics, screenshots, add-ons, maps, anti-cheats κ.λπ.

Υπάρχουν επίσης IRC channel για real-time chatting, χρήσιμα links και... ένας μετατροπέας ευρώ/δραχμών (άσχετο!), αλλά, πάνω απ' όλα, υπάρχει κέφι, όρεξη και μπόλικο χιούμορ, κάτι που φαίνεται σε σχεδόν κάθε σελίδα του site.

Απ' ό,τι βλέπουμε, δεν λείπουν και οι κόντρες με άλλες ελληνικές clans, ειδικά με τη N17 πέφτει μπόλικο βρισίδι... Ε, hardcore gaming και πώρωση είναι έννοιες που συνήθως βαδίζουν χέρι χέρι κι έτσι δικαιολογούνται ορισμένες υπερβολές. Εμείς, πάντως, για να μη μας κατηγορήσει κανείς και βρεθούμε στο μάτι του κυκλώνα, θα σας παρουσιάσουμε άπαντες, οπότε μην ανησυχείτε για τυχόν μεροληψίες (όποιος φυλάει τα ρούχα του έχει τα μισά)!

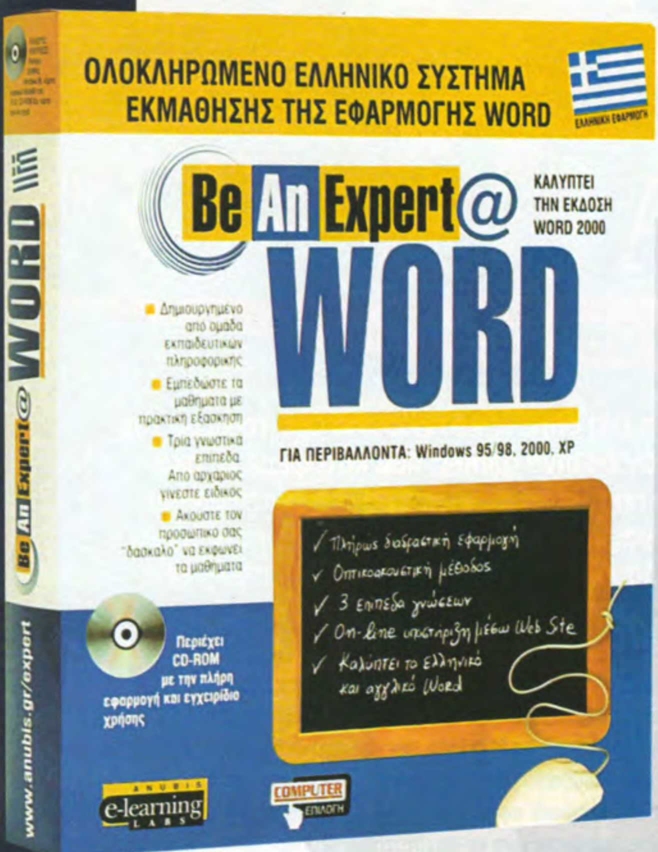


Το δικό σας feedback

Αν είστε μέλος σε κάποια ελληνική clan και θέλετε να παρουσιαστείτε μέσα από τις σελίδες του FANzine, μην παραλείψετε να μας στείλετε το e-mail σας στη διεύθυνση fanzine@compupress.gr.

Το ίδιο ισχύει αν είστε "ειδικοί" σε κάποιο παιχνίδι και επιθυμείτε να μοιραστείτε μαζί μας τις εμπειρίες σας, να δώσετε χρήσιμες συμβουλές και tips, καθώς και να μας αποκαλύψετε τα κόλπα που ενδεχομένως γνωρίζετε γι' αυτό. Από το επόμενο τεύχος θα έχουμε την ενότητα "Οι επαγγελματίες", ενώ οι καλύτεροι από εσάς θα παρουσιάζονται ως "Gamers του μήνα". Σας περιμένουμε!

Be An Expert@WORD

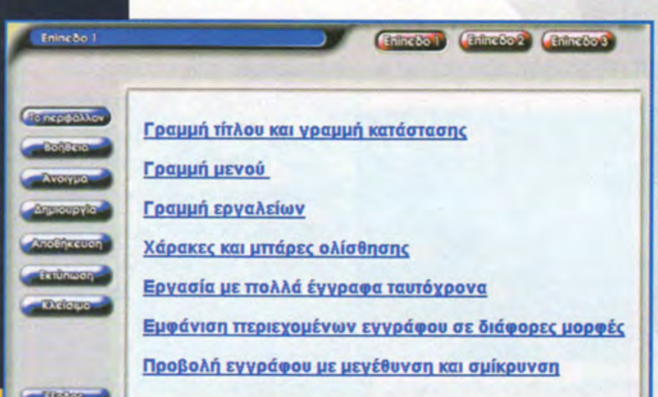


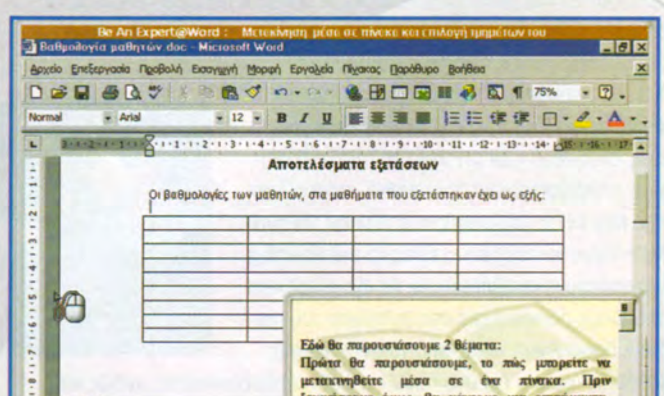
www.anubis.gr/expert

Το Be-An-Expert@Word θα σας μεταμορφώσει σε expert, παρέχοντάς σας με συστηματικό τρόπο τις γνώσεις που απαιτούνται για τη δημιουργία επαγγελματικών εγγράφων!

- Ιδανική οπτικοακουστική μέθοδος εκμάθησης. Ο χρήστης ακούει τις οδηγίες ενώ τις βλέπει να εκτελούνται στο περιβάλλον του Word.
- Δυνατότητα διακοπής του μαθήματος σε οποιοδήποτε σημείο, επανέναρξής του και άμεσης μετάβασης σε άλλο. Ολόκληρο το Word στα χέρια σας!
- Εμπέδωση των μαθημάτων με πρακτική εξάσκηση. Ακούστε τις οδηγίες και δείτε τα αποτελέσματα των εντολών μέσα στο έγγραφο.
- Τρία γνωστικά επίπεδα, για να μεταμορφωθείτε σταδιακά από αρχάριο σε expert. Αριστη διάρθρωση μαθημάτων, για όσους προτιμήσουν τη ροή εκμάθησης που προτείνει η εφαρμογή.
- On-line υποστήριξη μέσω Web site.
- Links που οδηγούν στο μάθημα που σας ενδιαφέρει. Ολες οι πληροφορίες είναι μόλις δύο κλικ μακριά σας.

ΤΩΡΑ ΤΟ WORD ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ!





ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ COMPUTER SHOPS

ANUBIS e-learning LABS

Κεντρική Διάθεση: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672,
fax: 010-9216847, e-mail: info@anubis.gr, URL: www.anubis.gr

FANzine

Ο GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



ΑΛΚΗΣ ΠΟΛΥΡΑΚΗΣ: The Master of Kick Off

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ένα σημαντικό πρόσωπο από το χώρο του gaming, στην Ελλάδα ή διεθνώς. Θα ξεκινήσουμε με έναν Ελληνα gamer, που κατάφερε το ακατόρθωτο: Αναδείχθηκε παγκόσμιος πρωταθλητής σ' ένα από τα δημοφιλέστερα computer games όλων των εποχών, το περίφημο Kick Off 2! Οι τακτικοί αναγνώστες του "PC Master" θα κατάλαβαν ασφαλώς πως πρόκειται για τον Αλκη Πολυράκη. Ας αφήσουμε, όμως, τον ίδιο να μας μιλήσει για τη μεγάλη επιτυχία του και, βέβαια, για το ολοκαίνουριο Kick Off 2002.

PC Master: *Αλκη, μίλησέ μας λίγο για το πρωτάθλημα και τη θριαμβευτική κατάκτηση της πρώτης θέσης από εσένα.*

Αλκης Πολυράκης: Το event διεξήχθη τον περασμένο Νοέμβριο στο Dartford της Αγγλίας και έλαβαν μέρος 32 gamers απ' όλο τον κόσμο, κυρίως, βέβαια, από ευρωπαϊκές χώρες. Κράτησε δύο ημέρες και έγινε υπό την αιγίδα της Anco, της κατασκευάστριας του Kick Off 2. Ο συναγωνισμός υπήρξε ιδιαίτερα έντονος και είχα την τύχη να καταλάβω την πρώτη θέση.

PCM: *Και την ικανότητα, θα συμπλήρωνα εγώ, αφού ξέρω ότι είσαι μετριόφρων και δεν θέλεις να το παραδεχτείς ο ίδιος... Εν τω μεταξύ, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και τη δημιουργία του νέου Kick Off 2002, που ξεκίνησε από fans, οι οποίοι μάλιστα ανακάλυψαν τον Steve Screech, έναν εκ των δύο δημιουργών του Kick Off 2 μαζί με τον Dino Dini, και τον έπεισαν να συμβάλει στην κατασκευή του Kick Off 2002. Ανάμεσα σε αυτούς τους fans που πρωτοστάτησαν στο project ήσουν κι εσύ, Αλκη, οπότε μπορείς να πας πεις περισσότερα...*

Α.Π.: Οταν ήρθαμε σε επαφή με τον Steve Screech, γεννήθηκε σιγά σιγά η ιδέα της κατασκευής ενός νέου Kick Off, που θα ήταν σύγχρονο μεν, αλλά βασισμένο στην παλιά, καλή συνταγή του Kick Off 2. Συμφωνήσαμε, λοιπόν, να αναλάβει ο Steve τον κώδικα κι εμείς το beta testing, ενώ ταυτόχρονα συμβάλαμε με τις ιδέες μας όσο μπορούσαμε περισσότερο στη βελτίωση του παιχνιδιού. Προσωπικά, εκτός από το beta testing, ασχολήθηκα με την έρευνα πάνω σε διεθνείς διοργανώσεις, καθώς και με την ελληνική μετάφραση.



PCM: *Οπως έμαθα, κάποια στιγμή αναζητήσατε και τον έτερο εκ των δύο δημιουργών του Kick Off 2, τον Dino Dini. Τι έγινε, τελικά, με αυτόν;*

Α.Π.: Βρήκαμε τον κ. Dini γύρω στο καλοκαίρι πέρυσι, μπήκε μάλιστα στο forum μας και απάντησε σε ορισμένες ερωτήσεις, αλλά δεν συνέβαλε περαιτέρω στη δημιουργία του παιχνιδιού.

PCM: *Μίλησέ μας λίγο για το καινούριο Kick Off.*

Α.Π.: Ας ξεκινήσω από τις ομοιότητες με το παρελθόν: Το γήπεδο φαίνεται σε κάτοψη, η μπάλα δεν κολλάει στα πόδια και ο παίκτης έχει την ίδια ελευθερία με το παλιό παιχνίδι. Οι διαφορές εντοπίζονται κυρίως στα γραφικά, αφού το παιχνίδι είναι βασισμένο σε μια καινούρια 3D engine, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει οπτική γωνία, αν και εμείς προτείνουμε πάντοτε την κλασική κάτοψη και, βέβαια, υπάρχουν μεγάλες δυνατότητες προσαρμογής του παιχνιδιού στις προτιμήσεις του παίκτη, κάτι που πιστεύω ότι όλοι πάντα αναζητούσαμε σε ένα football game. Μπορεί κανείς να παραμετροποιήσει τις μπάλες, τα τέρματα κ.ο.κ. Είναι δύσκολο και το πιο δυνατό σημείο του είναι η αίσθηση που σου δημιουργεί όταν παίζεις με αντίπαλο έναν άλλο πραγματικό παίκτη.

PCM: *Πώς βλέπεις τώρα το μέλλον σου στο χώρο του gaming;*

Α.Π.: Σίγουρα θα συνεχίσω να προσφέρω εθελοντικά τις υπηρεσίες μου στην Anco για όσο καιρό με χρειάζονται - άλλωστε, όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, η όλη ιστορία μάλλον ως ρομαντική μπορεί να χαρακτηριστεί, δεν νομίζω ότι έχει την παραμικρή σχέση με τα στάνταρ της εποχής μας.

PCM: *Υπάρχει κάτι άλλο που θα ήθελες να προσθέσεις;*

Α.Π.: Θα ήθελα να ζητήσω από τους Ελληνες gamers να στηρίξουν αυτή την προσπάθεια και, με δεδομένη την budget τιμή του παιχνιδιού, να μην το αγοράσουν πειρατικό. Αλλωστε, τα επιχειρήματα που επικαλούνται όσοι είναι υπέρ της πειρατείας, για παράδειγμα, οι ακριβές τιμές και οι μεγάλες εταιρείες-κολοσσοί με τα υπερκέρδη, δεν ισχύουν στην περίπτωση του Kick Off 2002. Πρόκειται για μία προσπάθεια από gamers για gamers, που όλοι θα πρέπει να συμβάλουμε ώστε να βρει μιμητές και στο μέλλον.



ΥΠΟΓΕΙΕΣ ΠΟΛΙΤΕΙΕΣ

Συλλογικό Έργο

ΣΑΜΠΑΛΑ • ΣΑΝΓΚΡΙ-ΛΑ • ΚΑΠΠΑΔΟΚΙΑ
ΒΡΑΖΙΛΙΑ • US ARMY • DULCE BASE • TELOS
MOUNT SHASTA • ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΣ • ΣΙΒΗΡΙΑ
Η ΥΠΟΓΕΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΝΑΖΙ

Ακολουθήστε τα υπόγεια μονοπάτια και οδηγηθείτε
στις πόλεις της Κούφιας Γης με ξεναγούς τους:
Jonathan Bright, Δημήτρη Ευαγγελόπουλο
Νίκο Κανακάρη, Χρήστο Ρίζο, Νίκο Χειλαδάκη
Γιώργο Στάμκο, Λουκά Καβακόπουλο

Μοναδικά βιβλία για ιδιαίτερους ανθρώπους



ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ

COLIN WILSON

- ΕΠΑΦΙΚΟΙ
- ΑΠΑΓΩΓΕΣ
- UFO
- ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ
- ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΕΣ
- ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ

Ένας από τους σημαντικότερους ερευνητές του 20ού αιώνα.
Μία απόλυτη μελέτη για τον 21ο αιώνα.
Ένα σοβαρό και συναρπαστικό βιβλίο που περιέχει
όλα όσα θα ήθελε να ξέρει κανείς για το σήμερα.
Ένα καλειδοσκόπιο που κοιτά μέσα
στο μεγαλύτερο μυστήριο του καιρού μας.



ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

ΕΙΡΗΝΗ ΛΕΟΝΑΡΔΟΥ

Ένα ταξίδι στο χώρο και στο χρόνο, στη φαντασία
και στην πραγματικότητα...
Μια περιπλάνηση σε έναν κόσμο έξω από τον ανθρώπινο,
σε ένα παράλληλο σύμπαν...
Με συνεκτικό δεσμό τον έρωτα και την αναζήτηση της γνώσης,
έντεκα άνθρωποι προικισμένοι με ξεχωριστές δυνάμεις
καθοδηγούνται από τη μοίρα και ζουν την περιπέτεια.
Είναι οι εκλεκτοί που θα μάθουν το Μυστικό των Θεών
και έχουν αποστολή να το διαδώσουν στην ανθρωπότητα.
Είναι οι Άγγελοι των Μυστικών...

ΜΕΤΑΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε. ΛΩΡΗ ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ 13, 546 22 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 0310 226 166 - FAX: 0310 221 583
ΜΕΘΩΝΗΣ 47-51, ΕΞΑΡΧΕΙΑ 106 81 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 010 38 10 565 - FAX: 010 38 10 139 • http://www.metaekdotiki.gr

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ

TACTICAL OPS

Το νέο Counterstrike

Σε αυτό το τεύχος την τιμητική του έχει το Unreal Tournament. Το all time classic, 3D action παιχνίδι, που μαζί με το Quake III: Arena και το Half-Life αποτελούν τους ακρογωνιαίους λίθους πάνω στους οποίους χτίστηκαν όλα τα μετέπειτα 3D actions. Ετσι, λοιπόν, σ' αυτό το τεύχος αποφάσισα να σας παρουσιάσω ίσως το πιο νέο και διάσημο Mod για το Unreal Tournament, το φοβερό Tactical Ops, το οποίο σύντομα θα δούμε και στα ράφια των καταστημάτων ως stand alone παιχνίδι! Καλή σας όρεξη...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr

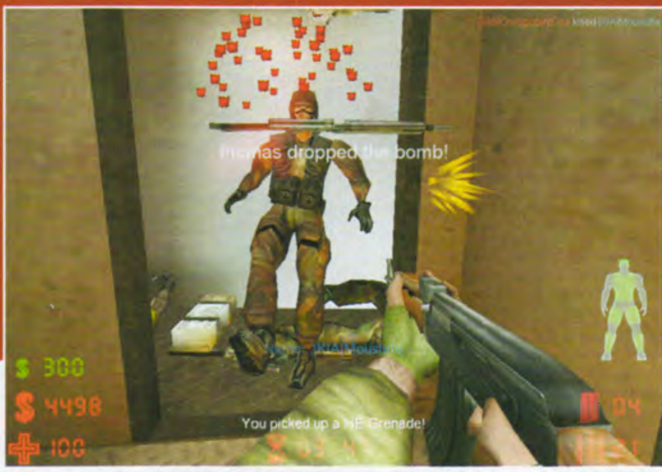
Δεν μπορώ να καταλάβω την πώρωση που έχει τόσος κόσμος με το Counterstrike. Και να πεις ότι δεν το έπαιξα; Το έπαιξα και το ξανάπαιξα. Αλλά, δυστυχώς, δεν κατάφερα να βρω κάτι που να με τραβήξει. Θα μου πεις γούστα είναι αυτά και για τα γούστα συζήτηση δεν μπορεί να γίνει. Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο αλλά και επειδή η πλειονότητα των on-line gamers λατρεύει το Counterstrike, οφείλω να τους συστήσω ένα νέο Mod με παρόμοιο στυλ παιξίματος. Το Mod αυτό ονομάζεται Tactical Ops και είναι ένα Modification για το Unreal Tournament. Οι ομοιότητες του Counterstrike και του Tactical Ops είναι πολλές. Πρώτη και βασικότερη, και τα δύο είναι Modifications γνωστών παιχνιδιών (χρησιμοποιούν τη μηχανή γραφικών τους) και πίσω τους δεν κρύβεται μια μεγάλη εταιρεία, αλλά απλοί gamers. Δεύτερον, απευθύνεται αποκλειστικά σε multiplayer, καθώς η μία ομάδα παικτών αναλαμβάνει το ρόλο των τρομοκρατών και η άλλη το ρόλο των ειδικών δυνάμεων. Τρίτο και τελευταίο, και τα δύο Mods γνώρισαν τόση επιτυχία, που έγιναν stand alone παιχνίδια (ακόμα το Tactical Ops δεν είναι έτοιμο, αλλά είναι στα σκαριά). Οφείλω να ομολογήσω ότι το Tactical Ops είναι καλό, πολύ καλό! Το θεωρώ καλύτερο από το Counterstrike και πιο γρήγορο στη δράση. Σίγουρα δεν είναι τόσο ολοκληρωμένο και αψεγάδιαστο όσο το CS, αλλά θα γίνει, πού θα πάει...



Το όλο εγχείρημα ξεκίνησε τα τέλη του 1999 και ονομαζόταν SWAT. Η πρώτη beta κυκλοφόρησε τον Ιούνιο του 2000 και από τότε έχει καταγραφεί μία μακρά ιστορία από patches, betas και ξανά patches κ.λπ. κ.λπ. Από SWAT το όνομα του Mod έγινε Tactical Ops και πιο πρόσφατα μετονομάστηκε σε Tac Ops: Assault On Terror. Βέβαια, οι gamers ακόμα το γνωρίζουν ως Tactical Ops και το Tac Ops: Assault On Terror θα είναι το εμπορικό όνομα του τίτλου, όταν θα φτάσει στα ράφια. Δυστυχώς, το Mod δεν θα το βρείτε στο CD του τεύχους αυτού, καθώς το μέγεθός του είναι απαγορευτικό (115MB), αλλά στο CD του επόμενου τεύχους! Βλέπετε, το χώρο του CD μάς τον "έφαγε" το full game και έτσι δεν υπήρχε πολύ ελεύθερος χώρος. Οσοι δεν έχετε υπομονή, μπορείτε να κατεβάσετε το Tactical Ops Mod από το επίσημο site του, στη διεύθυνση http://www.tactical-ops.to. Το Mod βρίσκεται στην έκδοση beta 2.2.0 και περιλαμβάνει αρκετούς χάρτες-αποστολές για να επιδοθείτε σε μάχες. Επίσης, υπάρχει ένα Extra Map Pack, μεγέθους 35MB, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε από την ίδια διεύθυνση (ακολουθώντας τα links), που περιλαμβάνει 10 καινούριες πίστες. Αυτά όσον αφορά στα εισαγωγικά. Πάμε, τώρα, να δούμε αναλυτικότερες πληροφορίες για το ίδιο το παιχνίδι.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Πρόκειται για την πιο απλή διαδικασία που έχετε δει ποτέ. Απλώς τρέχετε το αρ-



Headshot και βεγγαλικά από το αίμα του αντιπάλου!



Μακρουβούτι και όποιος αντέξει! Προσέξτε στα δεξιά την εικόνα του χαρακτήρα που δείχνει τα τέσσερα είδη πανοπλίας που υπάρχουν.

χείο (μεγέθους 115MB) του Tactical Ops και ακολουθώντας τις οδηγίες εγκατάστασης, κάνετε install το Mod στο Directory του σκληρού δίσκου σας, όπου είναι εγκατεστημένο το Unreal Tournament. Μην ξεχάσετε να βάλετε και το τελευταίο patch για το Unreal Tournament, το οποίο θα το βρείτε στο CD του προηγούμενου τεύχους μαζί με το MOD Neo Cairo. Το πιθανότερο είναι κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης του Tactical Ops, το πρόγραμμα να βρει μόνο του πού είναι εγκατεστημένο το Unreal Tournament στο σκληρό δίσκο σας, αλλά εάν γίνει κάποιο λάθος, θα χρειαστεί να καταχωρίσετε το Directory χειροκίνητα :). Αμέσως μετά την εγκατάσταση στο folder των Programs αλλά και στο Desktop, θα έχει εμφανιστεί το Tactical Ops, το οποίο μπορείτε να τρέχετε όταν και όποτε θέλετε να παίξετε το Mod. Δηλαδή δεν θα χρειάζεται να τρέξετε πρώτα το Unreal Tournament και έπειτα να φορτώσετε το Tactical Ops. Οταν πρωτομπείτε στο παιχνίδι, θα χρειαστεί να ξαναρυθμίσετε τα γραφικά και τα πλήκτρα χειρισμού του Tactical Ops, καθώς το Mod χρησιμοποιεί το δικό του .ini αρχείο. Προτού ολοκληρώσουμε τα περί εγκατάστασης, να σημειωθεί ότι το Tactical Ops χρησιμοποιεί τη δική του κονσόλα (console) και όχι αυτήν του Unreal Tournament. Have Fun Boyz (and Girlz)!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Μόλις μπείτε για πρώτη φορά στο παιχνίδι, το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να ρυθμίσετε τα γραφικά, τον ήχο και, το βασικότερο όλων, τα πλήκτρα χειρισμού. Από το μενού Options->Preferences και την καρτέλα Controls, θα δείτε τα πλήκτρα του Unreal Tournament, όπως είναι στο κλασικό παιχνίδι. Εάν, όμως, κατεβάσετε την μπάρα πιο κάτω, θα βρείτε μία επικεφαλίδα που αναφέρεται σε όπλα τα οποία χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα από το Tactical Ops. Εν περιλήψει αυτά είναι τα ακόλουθα: Reload Weapon (αυτονόητο), Buy Primary Ammo (αγοράζετε πυρομαχικά για το όπλο που κρατάτε στα χέρια σας), Use Key (ανοίγετε πόρτες, λέτε σε ομήρους να σας ακολουθήσουν κ.λπ.), Nightvision Goggles (εάν τα έχετε, μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε για να βλέπετε μέσα στη νύχτα), Display Objectives (αναγράφει στην οθόνη τους σκοπούς-στόχους της ομάδας σας για την παρούσα αποστολή), Switch Fire Mode (αρκετά weapons επιτρέπουν διαφορετική επιλογή επίθεσης. Μ' αυτό το πλήκτρο μπορείτε να κινείστε ανάμεσα στις επιλογές) και Switch Flashlight (ανοίγετε/κλείνετε το φακό).

Κλείνοντας τα περί χειρισμού, να αναφέρω ότι το μενού αγοράς όπλων ενεργοποιείται με το Voice Menu πλήκτρο, το οποίο βρίσκεται στη λίστα με τα πλήκτρα για "Taunts/Chat" (όποτε είστε, φυσικά, στην κατάλληλη περιοχή για να μπορείτε να αγοράσετε όπλα, πυρομαχικά, πανοπλίες κ.λπ.). Επίσης, μπορείτε να ρίξετε και ένα βλέφαρο στην καρτέλα TO Options, από το Options → Preferences, για τις ειδικές ρυθμίσεις του Tactical Ops.

Το Tactical Ops, εκτός από το multiplayer mode, το οποίο θα αναλύσω εκτενέστερα στη συνέχεια, διαθέτει και practice, όπου μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή σε πίστα της επιλογής σας. Σίγουρα το επίπεδο δυσκολίας και ρεαλιστικότητας δεν θα είναι το ίδιο με αυτό του multiplayer, αλλά με αυτό τον τρόπο θα μπορέσετε να μάθετε τις πίστες καλά, χωρίς να χρειαστεί να παίξετε με συμπαίκτες. Η διαφορά multiplayer με practice είναι μόνο οι συμπαίκτες σας. Στο μεν Practice είναι ο υπολογιστής και σύμμαχος και εχθρός σας, ενώ στο multiplayer όλοι οι σύμμαχοι και αντίπαλοι είναι άνθρωποι. Ξεκινώντας κάθε πίστα, καλείστε να επιλέξετε σε ποια παράταξη θα ανήκετε και την εμφάνιση που θα έχετε (Τρομοκράτες-Ειδικές Δυνάμεις). Εν συνεχεία, περιμένετε μέχρι να αρχίσει μια νέα παρτίδα, για να μπορείτε να συμμετάσχετε και εσείς. Αφού μπείτε στη νέα παρτίδα, εμφανίζεται μία οθόνη Briefing, όπου ενημερώνεστε για το σκοπό της αποστολής. Σε αυτόν το χρόνο μπορείτε να αγοράσετε όπλα, πυρομαχικά κ.ο.κ., καθώς κανένας παίκτης δεν μπορεί να κινηθεί. Επειτα από λίγο εξαφανίζεται η οθόνη Briefing και ξεκινάει η μάχη. Τα μέλη της παράταξης που θα κερδίσει, στον επόμενο

Χρηματικές αμοιβές tactical ops

ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΑΜΟΙΒΗ/ΠΟΙΝΗ ($)
Σκότωσες αντίπαλο	+300
Σκότωσες σύμμαχο	-1.000
Σκότωσες όμηρο	-2.000
Η ομάδα σου κέρδισε το γύρο	+1.500
Η ομάδα σου έχασε το γύρο	+1.000
Εσωσες όμηρο	+700
Ομαδική αμοιβή για διάσωση ομήρου	+300
Διατήρηση αποδεικτικών στοιχείων μέχρι το τέλος του γύρου	+250

Σημείωση: Ο μέγιστος αριθμός δολαρίων που ένας παίκτης μπορεί να έχει είναι 20.000!



Επιλέγοντας το μοντέλο του χαρακτήρα σας, λίγο προτού μπείτε στο χάρτη για να επιδοθείτε σε ατελείωτες μάχες.



Οταν ο χαρακτήρας είναι πληγωμένος, αφήνει σταγόνες από αίμα πίσω του! Φοβερό;

γύρο της ίδιας πίστας θα έχουν περισσότερα λεφτά (σε σύγκριση με τους αντιπάλους τους), και έτσι θα μπορούν να πάρουν καλύτερα όπλα. Παρτίδα με την παρτίδα, όλο και περισσότερα νέα όπλα θα γίνονται προσβάσιμα και έτσι οι μάχες θα είναι πιο δύσκολες και εντυπωσιακές. Κάθε αποστολή καθορίζει το δικό της σκοπό, π.χ., απόδραση, προστασία ομήρων, απαγωγή, τοποθέτηση βόμβας, και κάθε ομάδα προσπαθεί να αποτρέψει την άλλη από το να πετύχει το στόχο της. Φυσικά, αν τα μέλη της μιας ομάδας πεθάνουν, αυτομάτως στέφεται νικήτρια η άλλη ομάδα. Το Tactical Ops διαθέτει 19 όπλα (από απλά περίστροφα μέχρι καραμπίνες και αυτόματα), 4 διαφορετικά είδη χειροβομβίδων, πανοπλίες (για το κεφάλι, για το θώρακα και δύο για τα πόδια πάνω/κάτω από το γόνατο) και, φυσικά, τα λεφτά τα οποία μπορείτε να μαζεύετε από πτώματα των αντιπάλων που σκοτώσατε. Επίσης, υπάρχουν τα αντικείμενα C4 Explosive, Cocaine και Weed (ανοίξτε λεξικό να δείτε τι σημαίνουν οι δύο τελευταίες λέξεις, δεν θα μολύνω εγώ το περιοδικό με τέτοια λόγια :P), τα οποία είναι χρήσιμα σε διάφορες αποστολές.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ - BONUS MOD

Κάπου εδώ ολοκληρώσαμε την παρουσίαση του Tactical Ops. Οι ομοιότητες με το Counterstrike είναι πολλές, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να δείτε το παιχνίδι. Προσωπικά μου άρεσε πιο πολύ από το CS, καθώς το βρήκα πιο γρήγορο σε δράση και πιστολίδια. Τώρα είναι καιρός να αναφέρω πού μπορείτε να παίξετε Tactical Ops. Δυστυχώς, μέχρι στιγμής, ελληνικός server για το συγκεκριμένο Mod δεν υπέπεσε στην αντίληψή μου, άρα θα πρέπει να βρείτε κάποιον από τους περίπου 386 servers του εξωτερικού, που υποστηρίζονται από το δίκτυο GameSpy ή να το εγκαταστήσετε σε κάποιο Net Café. Προτείνω τη δεύτερη λύση, μέχρι να δούμε τις καταραμένες DSL! Ωρες - ώρες νιώθω ότι μας δουλεύουν και ότι είμαστε υποχείρια άλλων, για να ζούμε μια ζωή στην καθυστέρηση, στο σκοταδισμό και στο LAG :). Τέλος πάντων, ας μην ανοίξω το καρνέ μου για την DSL, γιατί θα βγάλω πολλές πικρίες. Πάμε να δούμε το Bonus Mod.

Μπορεί στο CD να μην κατάφερα να χωρέσω το Tactical Ops Mod, όμως το UT Fortress (κατά 35MB μικρότερο) χώρεσε, οπότε μπορείτε να το απολαύσετε άνετα. Το Mod είναι απλό στην εγκατάσταση, αλλά για οποιεσδήποτε απορίες μπορείτε να ανατρέξετε στη σελίδα του στο Internet, στη διεύθυνση http://www.unrealfortress.com. PC

MOD news!

Το unofficial Mod για το Baldur's Gate II: Wake Of Murder μου φαίνεται ότι έχει πέσει σε δεύτερη μοίρα, καθώς το σχετικό site έχει να γίνει update από τον Ιανουάριο. Ελπίζω να μην έχουν εγκαταλείψει το project τους... Για περισσότερες πληροφορίες: http://www.lcsn.com.ar/twom/index.htm.

Αρκετά ενδιαφέρον μου φάνηκε το Mod για το Half-Life: Vampire Slayer. Ουδεμία σχέση έχει το παιχνίδι με την τηλεοπτική σειρά "Buffy The Vampire Slayer" (που για άγνωστους λόγους δεν προβάλλεται στην Ελλάδα), αλλά είναι βασισμένο περίπου στο ίδιο concept. Η μία ομάδα παίζει το ρόλο των βρικολάκων (ταχύτατοι, αθόρυβοι, θανατηφόροι) και η άλλη των κυνηγών βρικολάκων (θνητοί, αλλά με μπόλικα όπλα). Η διεύθυνση του site του Mod είναι http://www.planethalflife.com/vampire.

Το Niflheim είναι ένα Mod για το Quake III: Arena, στο οποίο κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός δαίμονα. Υπάρχουν πολλά είδη δαιμόνων και ο καθένας τους έχει πολλές μοναδικές δυνάμεις και κόλπα. Το Mod βρίσκεται σε beta φάση αλλά είναι από τα νέα, πολλά υποσχόμενα Mods για το Q3A. http://www.planetquake.com/niflheim/hi/index.htm.

Παραμένουμε στο Quake 3, όπου κυκλοφόρησε η beta έκδοση του Mod Navy Seals: Covert Ops. Δύο μονάδες ειδικών δυνάμεων (Seals και Tangos), έτοιμες να συνθλίψουν η μία την άλλη σε φοβερούς χάρτες. Οι δημιουργοί του Mod αναφέρουν ότι δεν μοιάζει με το Counterstrike, οπότε αξίζει να του ρίξουμε ένα βλέφαρο, όταν με το καλό φτάσει σε μια πιο ολοκληρωμένη έκδοση! http://www.ns-co.net.

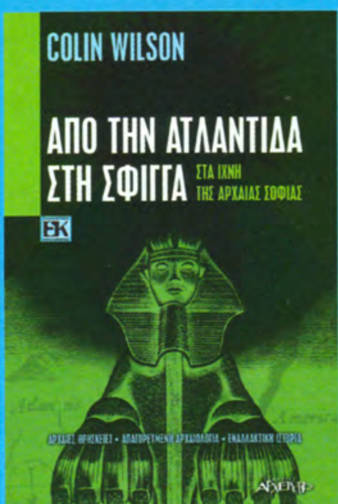
Ο συνήθης ύποπτος SnakeMJK, ή κατά κόσμον Ζήσης Παπασπύρου, χτυπάει την ελληνική κοινότητα των gamers με τη νέα του Clan Virginity Rippers, για το ολοκαίνουριο 3D Action C&C Renegade! Η διεύθυνση της ιστοσελίδας είναι http://homepages.pathfinder.gr/vrippers και όλοι είστε ευπρόσδεκτοι. Απίθανο το όνομα της Clan, ε; Ως συνήθως, ο Snake έγραψε :). Καλή τύχη, μεγάλε.



Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑΣ ΤΑΞΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΑΝΑΚΑΡΗΣ

- Λέσχη Μπίλντερμπεργκ
- Bohemian Grove
- Skull and Bones
- Επιτροπή των 300
- Τριμερής Επιτροπή
- Λέσχη της Ρώμης
- Ποιοι προωθούν τη Νέα Τάξη Πραγμάτων;
- Τα Πρωτόκολλα των Σοφών της Σιών
- Ποιοι ελέγχουν την Οικονομία;
- Πόλεμοι του 20ού Αιώνα. Για ποιους λόγους έγιναν;
- Η Μυστική Κυβέρνηση του Πλανήτη

Μοναδικά βιβλία για ιδιαίτερους ανθρώπους



ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ ΣΤΗ ΣΦΙΓΓΑ
ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΣΟΦΙΑΣ
COLIN WILSON

- Αιγυπτιακά Μυστήρια
- Απαγορευμένη Αρχαιολογία
- Η ηλικία της Σφίγγας
- Ήταν η Μεγάλη Πυραμίδα Αστεροσκοπείο;
- Οι Χάρτες των Αρχαίων Θαλασσοπόρων
- Βρίσκεται η Ατλαντίδα στην Ανταρκτική;
- Οι σπηλαιογραφίες των Κρο-Μανιόν
- Η Σφίγγα και οι χαμένοι Ατλάντιοι
- Οι προφητείες των Μάγιας
- Η μετάπτωση των Ισημερινών
- Ο άνθρωπος της Ιάβας
- Οι πυραμίδες και η Ζώνη του Ωρίωνα



ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΑΞΙΔΙΑ
ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΣΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
ΘΑΝΑΣΗΣ ΒΕΜΠΟΣ

Έντεκα «απαγορευμένες» διαδρομές σε Ιερά και Ναούς, παράξενες κρύπτες, μυστικά Ioci και τόπους δύναμης.

- ΠΑΡΙΣΙ: Ο σκοτεινός υπόγειος κόσμος της Πόλης του Φωτός
- ΛΟΝΔΙΝΟ: Μυστικές διαδρομές στην Ομίχλη
- ΜΙΛΑΝΟ: Μουσείο βασανιστηρίων και Ιερά Εξέταση
- ΒΑΡΚΕΛΩΝΗ: Αντόνιο Γκαουντί και η Μαγική Αρχιτεκτονική
- ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ: Η Ιερή Γεωμετρία της Αγίας Σοφίας και το Τοπ Καπί
- ΜΑΡΟΚΟ: Στους Ιερούς τόπους του Ισλάμ
- ΜΠΑΛΙ: Οδοιπορικό στην ψυχή της Ασίας
- ΤΕΟΤΙΧΟΥΑΚΑΝ: Προσκύνημα στην Πόλη των Θεών
- ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΜΕΞΙΚΟ: Η Παρθένος της Γουαδαλούπε
- ΜΟΝΤΕ ΑΛΜΠΑΝ-ΜΙΤΛΑ: Στις φωλιές του Φτερωτού Ερπετού
- ΣΙΒΗΡΙΑ: Αρμενίζοντας στο Πυρηνικό Αρχιπέλαγος

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ

ΜΕΤΑΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε. ΛΩΡΗ ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ 13, 546 22 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 0310 226 166 - FAX: 0310 221 583
ΜΕΘΩΝΗΣ 47-51, ΕΞΑΡΧΕΙΑ 106 81 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 010 38 10 565 - FAX: 010 38 10 139 • http://www.metaekdotiki.gr

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Καλωσορίσατε στην ανανεωμένη "Utopia"! Στις 7 σελίδες της στήλης θα βρείτε όλα τα τελευταία προϊόντα και ειδήσεις για τα αγαπημένα σας επιτραπέζια και card games, καθώς και μια νέα ενότητα, το "Utopia Calendar", με τις σημαντικότερες εκδηλώσεις για το μήνα Απρίλιο. Περιμένουμε τις εντυπώσεις σας για τη νέα μορφή της "Utopia", καθώς και τις, πάντοτε ευπρόσδεκτες, υποδείξεις σας.

MAGE KNIGHT: UNLIMITED

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οργανώστε έναν στρατό με trolls, orcs, μάγους, ιππότες και golems και οδηγήστε τον στη μάχη. Αν νικήσετε, θα δημιουργήσετε μία νέα αυτοκρατορία. Αν χάσετε... φτιάξτε έναν νέο στρατό και παίξτε ξανά! Το Mage Knight Unlimited περιέχει μινιατούρες από τις σειρές Rebellion και Lancers, αλλά και εντελώς νέες. Οι φιγούρες είναι βαμμένες και συναρμολογημένες. Το Mage Knight: Unlimited κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες: το Starter Set, που περιέχει 10 Mage Knight μινιατούρες, ID stickers, έναν ευλύγιστο χάρακα, ζάρια και οδηγίες του παιχνιδιού, και σε booster που περιέχουν 5 τυχαίες μινιατούρες. Οι φιγούρες του MK: Unlimited είναι συμβατές με όλες τις μινιατούρες Mage Knight.

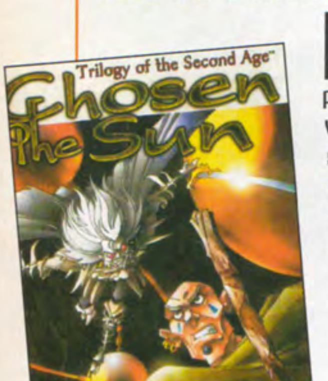


Starter Set: €23,20, Booster: €9,40 | **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν της Wiz Kids.

CHOSEN OF THE SUN

ΜΙΑ ΦΟΒΕΡΗ ΝΟΥΒΕΛΑ ΓΙΑ ΤΟ EXALTED



Πρόκειται για το πρώτο βιβλίο της τριλογίας Second Age και ταυτόχρονα την πρώτη νουβέλα για το νέο Pen & Paper Role Playing Game της White Wolf, το Exalted! Η περιπέτεια που θα απολαύσετε στις σελίδες της νουβέλας αυτής, εξελίσσεται στην Age Of Sorrows. Συγγραφέας της τριλογίας είναι ο Richard E. Dansky, ο οποίος δημιούργησε για τη White Wolf το Wraith: The Oblivion, Vampire: The Dark Ages και Kindred Of The East! Μη χάσετε την πρώτη απολαυστική περιπέτεια που διαδραματίζεται στον κόσμο του Exalted...

Ενα προϊόν της White Wolf.

€7,65 | **Διάθεση Fantasy Shop**

NEO 4 DESTINY

ΤΟ ΦΡΕΣΚΟ EXPANSION ΤΟΥ POKEMON CARD GAME



Το Neo 4 Destiny περιέχει 113 νέες κάρτες και, για πρώτη φορά, εμφανίζονται Light και Dark παραλλαγές των αγαπημένων σας Pokemon. Επίσης, στο Neo 4 υπάρχει μία εντελώς νέα και συναρπαστική ενέργεια, η Miracle Energy, που επιτρέπει στους παίκτες να διπλασιάσουν τη δύναμη των Pokemon τους. Το Neo 4 κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικές, έτοιμες προκατασκευασμένες θεματικές τράπουλες των 60 καρτών, τις Light και Dark, και σε φακελάκια (booster) που περιέχουν 11 τυχαίες κάρτες. Οι κανόνες και οι κάρτες είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

Προκατασκευασμένη τράπουλα: €12,99, Booster: €4,40 | **Διάθεση Κάισσα**



DRAGON MAGAZINE

ΑΙΣΙΩΣ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 292

Το "Dragon" είναι ένα περιοδικό με άρθρα και νέα για το παιχνίδι ρόλων Dungeon & Dragons αλλά και γενικότερα για το D20 σύστημα. Σ' αυτό το τεύχος θα βρείτε:

- Εννέα feral prestige classes
- Barbaric class combos
- The Saurials: Τέσσερα νέα PC races
- Πόλεις των Εποχών: Το αρχαίο Τόκιο
- Ο Ed Greenwood ταξιδεύει στα Forgotten Realms
- Living Greyhawk: Blood Golems of Hextor
- 14 νέα τέρατα
- Και πολλά άλλα...

Το περιοδικό είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

€7,20 **Διάθεση Κάισσα**

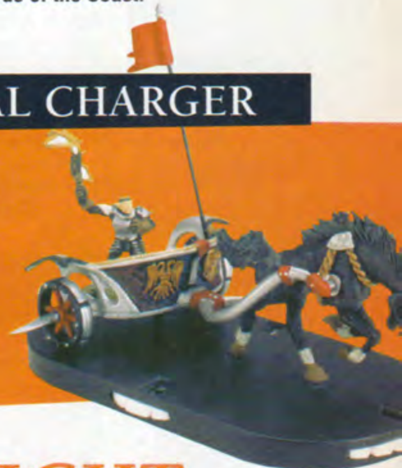
KNIGHT IMMORTAL CHARGER

ΑΡΜΑ ΓΙΑ ΤΟ MAGE KNIGHT

Σαν αστραπή το Knight Immortal Charger επιτίθεται στα εχθρικά στρατεύματα. Οι αμυνόμενοι από τα Βουνά Sturnmonts χρησιμοποιούν τα ευκίνητα άρματά τους για να ορμήσουν στη μάχη και να καταστρέψουν τους εχθρούς τους.
Το Knights Immortal Charger μεταφέρει τις Mage Knight μινιατούρες σας στο πεδίο της μάχης, επιτρέποντας στους πολεμιστές σας να συγκεντρωθούν στη μάχη και στον εχθρό. Αυτό το δυνατό άρμα είναι μία από τις πιο γρήγορες μινιατούρες στο παιχνίδι. Η φιγούρα είναι βαμμένη και δεν χρειάζεται συναρμολόγηση. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού.

Ενα προϊόν της Wiz Kids.

€32,90 **Διάθεση Κάισσα**



IBERIA BY NIGHT

VAMPIRE SOURCEBOOK



Το Iberia By Night είναι ένα Sourcebook αποκλειστικά για το Vampire: The Dark Ages, στο οποίο θα βρείτε αναλυτική περιγραφή της Ισπανίας. Ιστορία, πρόσωπα, εξελίξεις, φέουδα, γεγονότα, αιματοχυσίες, Vampire Lords και πολλές ακόμα χρήσιμες πληροφορίες για τον Αφηγητή, απαραίτητες για ένα σοβαρό Campaign που εξελίσσεται στη συγκεκριμένη περιοχή. Υπάρχουν αναλυτικές πληροφορίες για πολλές μεγάλες προσωπικότητες, απ' όλες τις Clans των Vampires, και αναλυτική επεξήγηση των πολιτικών, κοινωνικών και στρατιωτικών δρώμενων. Ενα βιβλίο άκρως απαραίτητο για τον Αφηγητή και ίσως ένα από τα πιο καλά βιβλία για το Vampire: The Dark Ages.

Ενα προϊόν της White Wolf.

€23,50 **Διάθεση Fantasy Shop**

MAGE KNIGHT DUNGEONS

ΣΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΤΟΥ... MAGE KNIGHT

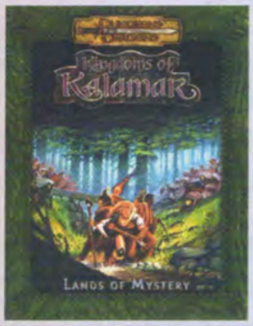


Το Mage Knight Dungeons είναι ο νέος τρόπος για να παίξετε το αγαπημένο σας παιχνίδι. Ενώ διατηρεί την απλότητα και το στρατηγικό βάθος του Rebellion, το Dungeons μεταφέρει το παιχνίδι στα μπουντρούμια! Οι παραδοσιακοί ήρωες ψάχνουν αρχαίες στοές με παγίδες και πολεμούν φανταστικά πλάσματα. Το Mage Knight Dungeons εισάγει τους Ηρωες, μία πανίσχυρη νέα παράταξη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο Dungeons ή το Rebellion, καθώς και νέους κανόνες που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για γρήγορες και δυνατές υπόγειες μάχες και περιπέτειες. Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες, το Starter Set, που περιέχει οκτώ τυχαίες μινιατούρες, δύο treasure Chests, δώδεκα tokens & markers, έναν 75x50 χάρτη μπουντρουμιού, κανόνες και δύο ζάρια, και σε booster που περιέχουν τέσσερις τυχαίες φιγούρες και ένα Treasure Chest. Ολες οι μινιατούρες είναι βαμμένες και δεν χρειάζονται συναρμολόγηση. Οι φιγούρες του Mage Knight Dungeons μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τις φιγούρες του Rebellion και το αντίθετο.

Ενα προϊόν της Wiz Kids.

Starter Set: €26,00, Booster: €9,40 **Διάθεση Κάισσα**

LANDS OF MYSTERY
ΝΕΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ KINGDOMS OF KALAMAR



Το Lands of Mystery περιέχει τέσσερις D20 περιπέτειες για το campaign setting Kingdoms of Kalamar, οι οποίες, όμως, μπορούν να παιχθούν εύκολα σε όλα τα campaigns:

- The Sirocco's Kiss (επίπεδα 1-3)
- In too Deep (επίπεδα 2-4)
- Night of the Rot Lord (επίπεδα 3-5)
- Unguarded Hoard (επίπεδα 5-8)

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο, ο Dungeon Master θα χρειαστεί το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide και το Kingdoms of Kalamar Campaign Setting. Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν της Kenzer & Company.

€20,80 **Διάθεση Κάισσα**

INQUEST MAGAZINE
ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 83



Το "Inquest" είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες και μινιατούρες όπως το Magic: The Gathering και το Mage Knight. Στο τεύχος 83 θα βρείτε:

- Τις δέκα καλύτερες κάρτες της επέκτασης Torment του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering
- Υπερ-ήρωες: Ο Wolverine και η Witchblade εισβάλλουν στο Magic!
- Το μεγαλύτερο οδηγό τιμών για όλα τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες
- Και πολλά άλλα!

Το περιοδικό είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizard Entertainment.

€6,90 **Διάθεση Κάισσα**

HERALDS OF THE STORM
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ MUMMY ΑΠΟΚΤΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΝΟΥΒΕΛΑ ΤΟΥ



Εκτός, όμως, από το νεοσύστατο κόσμο της White Wolf, τον κόσμο του Exalted, υπάρχει και ένας ακόμα νέος κόσμος, αυτός του Mummy. Το Heralds Of The Storm είναι η πρώτη νουβέλα για τον κόσμο του Mummy και το πρώτο βιβλίο της τριλογίας, Year Of The Scarab. Στην πρώτη αυτή νουβέλα οι Thea Ghandor και Maxwell Carpenter προσπαθούν να καταστρέψουν την πηγή ενός αρχαίο κακού, σ' έναν κρυφό ναό στο Σικάγο. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς τους, όμως, η Thea και ο Carpenter θα ανακαλύψουν την άνοδο μιας νέας δύναμης στη γη, των αρχαίων Mummies! Πρόκειται για μία αποκαλυπτική νουβέλα στον World Of Darkness, που ουσιαστικά περιγράφει την επιστροφή των Mummies στον κόσμο. Θα απολαύσετε κάθε σελίδα του όσο τίποτε άλλο.

€7,65 **Διάθεση Fantasy Shop** **Ενα προϊόν της White Wolf.**

WAR
ACCESSORY ΓΙΑ D20



Το War περιέχει όλα όσα ο DM και οι παίκτες χρειάζονται για να παίξουν ή να δημιουργήσουν πολεμικά campaigns. Τακτικά και άτακτα στρατεύματα, ανοιχτοί ή κλειστοί σχηματισμοί, ιππικό, πεζικό και πολλά άλλα περιγράφονται στις σελίδες αυτού του βιβλίου. Αναλυτικά θα βρείτε:

- Κανόνες για μεγάλες μάχες
- 15 prestige classes
- Νέους θεούς του πολέμου
- Κανόνες για πολιορκητικές μηχανές
- Νέα feats
- Νέα ξόρκια και μαγικά αντικείμενα
- Σύνθεση μονάδων, τακτικές και πολλά άλλα

Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

€26,00 **Διάθεση Κάισσα**

NEW YORK BY NIGHT
Η CAMARILLA ΣΤΗ ΝΕΑ ΥΟΡΚΗ



Νέα Υόρκη, το κέντρο του δυτικού πολιτισμού. Η επιθετική επεκτατική κατάκτηση της Sabbat στην Ανατολική Ακτή των ΗΠΑ, την έχει αποδυναμώσει και αποδιοργανώσει. Αρπάζοντας την ευκαιρία η Camarilla, με καίριες κινήσεις και χτυπήματα κατορθώνει να πάρει τη Νέα Υόρκη και πάλι υπό την κατοχή της. Αλλά ακόμα είναι πολύ νωρίς και η δύναμη της Camarilla δεν έχει σταθεροποιηθεί. Παλαιοί και νέοι Princes ακόμα προσπαθούν (με διάφορους τρόπους) να λύσουν τα προβλήματά τους, όσον αφορά στις περιοχές όπου ασκούν επιρροή. Σίγουρα απ' αυτή την ιστορία κάποιοι θα ωφεληθούν και κάποιοι άλλοι δεν θα καταφέρουν να δουν το επόμενο φεγγάρι. Μία φοβερή πηγή πληροφοριών για τη Νέα Υόρκη... Μη χάσετε με τίποτα αυτό το εκπληκτικό SourceBook για το Vampire: The Masquerade!

Ενα προϊόν της White Wolf.

€21,15 **Διάθεση Fantasy Shop**

Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic



Ελάτε.....

27 & 28 Απριλίου στο Games Fair

Κάισσα - Ανοιξιάτικο Games Fair 2002

Magic the Gathering
Dungeons & Dragons
Mage Knight
Pokemon
Star Wars
Harry Potter
Warlords
Legend of the 5 Rings
Football Champions
Επιτραπέζια παιχνίδια
Role Playing Games
Card Games

Σάββατο

Πανελλήνιο Magic the Gathering, Day I, Booster Draft
Pokemon League Stars
Harry Potter Hogwarts Best
L5R League*, Season of the Lion
Warlords Rolling Thunder* - year of the Hyena
D&D day of Fire μαζική μάχη (πρωί)
D&D RPG* τουρνουά (μεσημέρι) - βραβείο: ταξίδι στην UK GenCon!
Mage Knight* Dungeon Rolling Thunder, Halls of the Ancient Kings.
Αρχοντας των Δακτυλιδιών & Αποικοι του Κατάν tournaments
Magic* side tournaments
Εξετάσεις για Judge στο Magic the Gathering από level 3 Judge
Mystery Late Night Event

Κυριακή

Πανελλήνιο Magic the Gathering, Day II, Type II
Magic* side tournaments
Πανελλήνιο Mage Knight* (ταξιδι στην US GenCon)
Pokemon Free tournament
Harry Potter free tournament
L5R* tournament
Επιτραπέζια επίδειξη
Football Champions

Ξενοδοχείο President - 27 & 28 Απριλίου

Utopia

Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

ΑΝΟΙΞΙΑΤΙΚΟ GAMES FAIR ΤΗΣ ΚΑΪΣΣΑ

27 & 28 Απριλίου, ξενοδοχείο "President"

Σάββατο

- Πανελλήνιο Magic: The Gathering, Day I, Booster Draft
- Pokemon League Stars
- Harry Potter Hogwarts Best
- L5R League, Season of the Lion
- Warlords Rolling Thunder - Year of the Hyena
- D&D day of Fire μαζική μάχη (πρωί)
- D&D RPG τουρνουά (μεσημέρι - βραβείο: ταξίδι στην UK GenCon)
- Mage Knight Dungeon Rolling Thunder, Halls of the Ancient Kings
- Άρχοντας των Δακτυλιδιών & Άποικοι του Κατάν tournaments
- Magic side tournaments
- Εξετάσεις για Judge στο Magic: The Gathering από level 3 Judge
- Mystery Late Night Event

Κυριακή

- Πανελλήνιο Magic: The Gathering, Day II, Type II (Βραβείο: Ταξίδια σε Σίντνεϊ και Αμστερνταμ)
- Magic side tournaments
- Πανελλήνιο Mage Knight (ταξίδι στην US GenCon)
- Pokemon Free tournament
- Harry Potter free tournament
- L5R tournament
- Επιτραπέζια επίδειξη
- Football Champions Finals (εισιτήρια για τον τελικό Champions League)

Αυτά είναι μερικά μόνο από τα events που θα διοργανωθούν, αλλά είναι αρκετά νωρίς για να έχουμε πλήρη πληροφόρηση. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την ανοικτή γραμμή της Κάισσα (010 6929165).

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

(Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770)

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:

Role Playing Games

1. Ετήσιο τουρνουά D&D 3th Edition "Ζώντας στα Dalelands"

2. Ελεύθερο campaign μέσα από adventurers' guilds "Ζωντανό Χρονικό στα Scarred Lands"

3. RPGA "Living Grayhawk"

4. Παρουσίαση & συμμετοχή στο νέο campaign "Lord of the Rings"

Card Games

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings League
- PoKeMon League, Harry Potter League
- Miniature Games "Πολιορκία" Mage Knight

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	5	FNM
Κυρ.	7	Magic Type II
Παρ.	12	FNM
Σαβ.	13	MK Dungeon
Κυρ.	14	LOTR, 1 v 1
Παρ.	19	FNM
Σαβ.	20	Ελευθερία ή Θάνατος
Κυρ.	21	LOTR, Multiplayer
Παρ.	26	FNM

FANTASY SHOP

(Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 010 8231072)

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

- **Σαβ. 6 Απριλίου** Warhammer 40K Tournament
- **Κυρ. 7 Απριλίου** Warhammer 40K Tournament
- **Σαβ. 13 Απριλίου** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυρ. 14 Απριλίου** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σαβ. 20 Απριλίου** Vampire card game Tournament
- **Κυρ. 21 Απριλίου** Legends of The Five Rings card game Tournament
- **Σαβ. 27 Απριλίου** FANTASY GAMES FAIR!
- **Κυρ. 28 Απριλίου** FANTASY GAMES FAIR!
- **Friday Night Magic** στο Fantasy Shop Κηφισιάς κάθε Παρασκευή
- **Κάθε απόγευμα** Demo Games του Lord Of The Rings card game
- **Κάθε Πέμπτη** απόγευμα Live role playing Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή** απόγευμα Live role playing Vampire: Η Μεταμφίεση

FANTASY GAMES FAIR
ΑΝΟΙΞΗ 2002

ΣΑΒΒΑΤΟ - ΚΥΡΙΑΚΗ 27-28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΑΜΑΛΙΑ, ΑΜΑΛΙΑΣ 10, ΠΛ. ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ
RPG TOURNAMENTS: VAMPIRE
D & D
LIVE RPG - VAMPIRE : Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME



ΑΚΟΜΑ:

WARGAME TOURNAMENTS: WARHAMMER FANTASY
WARHAMMER 40K

CARD GAME TOURNAMENTS: LORD OF THE RINGS TCG
MAGIC THE GATHERING
LEGEND OF THE FIVE RINGS
VAMPIRE THE ETERNAL STRUGLE
WARLORDS CCG

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

Fantasy Shop

Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr

- ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ.ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΚΗΦΙΣΙΑ, Τηλ. 010 - 8016041.
- 3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, Τηλ. 010 - 8231072.
- ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, Τηλ. 010 - 5717977.

PRO TOUR: NICE QUALIFIER

ΕΝΑΣ ΕΛΛΗΝΑΣ ΣΤΟ PRO TOUR ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΑΣ

Στις 10 Μαρτίου έγινε το Pro Tour Nice Qualifier Tournament, οργανωμένο από την Κάισσα. Ο νικητής, Ταξιάρχης Μπεληγιάννης, κέρδισε ένα ταξίδι στη Νίκαια της Γαλλίας, προκειμένου να πάρει μέρος στο επαγγελματικό τουρνουά του Magic: The Gathering που θα πραγματοποιηθεί εκεί. Η εκδήλωση έγινε στο ξενοδοχείο "President" και συμμετείχαν ικανοί παίκτες απ' όλη την Ελλάδα σε ένα τουρνουά, που το μεγάλο βραβείο ήταν μόνο ένα! Η Κάισσα μας ενημέρωσε πως, λόγω της αυξημένης συμμετοχής των Ελλήνων παικτών στα PTQ tournaments, η Ελλάδα κέρδισε μια δεύτερη θέση πρόκρισης για τα επόμενα τουρνουά, οπότε από τώρα δύο παίκτες μας μπορούν να συμμετέχουν στα πιο σκληρά αλλά και με μεγάλα χρηματικά βραβεία παγκόσμια τουρνουά του Magic: The Gathering.

Μ.Κ.

ΜΙΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στείλτε στην κεντρική Κάισσα (Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, 114 72 Αθήνα) την απάντησή σας (ένα ΝΑΙ ή ΟΧΙ) στο παρακάτω ερώτημα - όσοι θα ανήκουν, τελικά, στην απάντηση που θα πλειοψηφήσει, θα μπουν σε μία κλήρωση για μία δωροεπιταγή 30 ευρώ: "Συμφωνείτε ότι μόνο η χρήση του ξίφους θα ανάγκαζε έναν συντάκτη του 'PC Master' να εγκαταλείψει το καθήκον του;"

FAIR ENOUGH;

Διήμερη εκστρατεία στα μπουντρούμια του "President"

Το διήμερο 27 & 28 Απριλίου 2002 η κατάσταση είναι εκτός ελέγχου. Οι απώλειες σε συντάκτες είχαν φτάσει στα όρια. Ο πρωθυπουργός βρόντηξε θυμωμένα το τηλέφωνο. Αφού και ο Μάκης είχε αρνηθεί... Ξαφνικά μια σκέψη πέρασε από το νου του και ανατρίχιασε: Τελικά, υπήρχε ακόμη μία ευκαιρία προτού σημάνει Red Alert και κινητοποιήσει το ΝΑΤΟ.

Ο Β. Κρ. ακούμπησε απαλά το ακουστικό στη θέση του. Πώς μπορούσε να αρνηθεί; Εβαλε το αγαπημένο του μαστίγιο στο ντουλάπι, φόρεσε τη στολή εκστρατείας, πήρε και τον εξοπλισμό του και σφυρίζοντας κατέβηκε τις σκάλες.

Το ξενοδοχείο "President" ήταν ζωσμένο από τις δυνάμεις ασφαλείας. Μία ομάδα από SWAT, που εκπαιδευόταν στην Αθήνα για τους Ολυμπιακούς, παρακολουθούσε με θαυμασμό τις ενέργειες των ΕΚΑΜ. Οι πάνοπλοι άνδρες παραμέρισαν με σεβασμό μπροστά στο θηριώδη άνδρα με τα διακριτικά "ΑΣ" στους ώμους. Αυτός πλησίασε το κτήριο, που φωτιζόταν από τους προβολείς, και μέσα από την ομίχλη και τους καπνούς το έμπειρο μάτι του βρήκε αμέσως το αδύναμο σημείο: μία μικρή, ξεχασμένη πόρτα έχασκε μισάνοικτη...

Οι ΕΚΑΜίτες μόλις που πρόλαβαν να δουν τον άνδρα να εξαφανίζεται σαν να τον κατάπιε η γη.

Ο Β. Κρ. χώθηκε στο χολ του ξενοδοχείου και κινήθηκε αριστερά από τα ασανσέρ. Παρά το πηχτό σκοτάδι ("σαν την είσοδο της κόλασης" σκέφτηκε ανατριχιάζοντας), η εμπειρία του τον οδηγούσε σωστά: Πράγματι, πέρα από τα σκαλιά, κάτι υπήρχε...

Κολλημένος στον τοίχο, έβγαλε το κεφάλι του από τη γωνία και έμεινε έκθαμβος απ' αυτά που διαδραματίζονταν στην τεράστια αίθουσα: Στο βάθος της, ένας υπερυψωμένος χώρος είχε μετατραπεί σε πραγματικό πεδίο μάχης. Serra Angels με κάτάλευκα φτερά και ασημένια ξίφη πολεμούσαν με βδελυρούς Sengir Vampires με κοφτερά δόντια. Fireballs εκτοξεύονταν ενάντια σε Behemoths και δεκάδες νεκροζώντανα πλάσματα ξέφευγαν από το graveyard για να καταστραφούν αμέσως από εκτυφλωτικά Vengeful Dreams. Ο Ambassador Laquatus αντιμετώπιζε σθεναρά δυο τρία Gurzigosts, ενώ lightning bolts έπεφταν ακατάπαυστα. Μέσα στο γενικό χαμό, μία φιγούρα πετούσε χαμηλά και επέβλεπε το χάος - είχε ένα φωτοστέφανο που έγραφε "Magic: The Gathering Level 3 judge", ενώ δεκάδες minions του προσπαθούσαν να επαναφέρουν την τάξη.

"Χμ! αυτός είναι, λοιπόν, ο μυθικός Judge 3" μουρμούρισε ο Β. Κρ. καθώς όπλιζε τη μηχανή του - προτού, όμως, πατήσει το κουμπί, ισοπεδώθηκε από μία αγέλη εξαγριωμένους Bulbasaurs που έτρεχαν να ξεφύγουν από τις εκκενώσεις ενός θηριώδους Pikatsu. Αφού σηκώθηκε και ξεσκονίστηκε, παρατήρησε το μπροστινό μέρος της αίθουσας, όπου οι καλύτεροι εκπαιδευτές Pokemon έριχναν τις ομάδες τους στην πίστα των αγώνων προσπαθώντας να επικρατήσουν. Pikatsu, Feraligatrs,



Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ.

Ο ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΡΟΛΩΝ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Ισως πολλοί από εσάς να μη γνωρίζετε πως από πέρυσι έχει ξεκινήσει η λειτουργία ενός συλλόγου με έδρα στο κέντρο της Αθήνας (Αλκιβιάδου και Φερών 46, κοντά στην πλατεία Βικτωρίας). Ο Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ., όπως είναι η, ομολογουμένως πρωτότυπη, ονομασία του, αριθμεί ήδη περισσότερα από 50 τακτικά μέλη και διοργανώνει συχνά εκδηλώσεις σε AD&D, D&D, Legend of the Five Rings, Jyhad, war games και πολλά ακόμα παιχνίδια, στις οποίες μπορούν να συμμετάσχουν και άτομα που δεν είναι μέλη του συλλόγου. Επίσης, κάθε εβδομάδα, στον άνετο χώρο 180 τ.μ. που διαθέτει ο Ε.Σ.ΠΑΙ.ΡΟ.Σ., διεξάγεται live role playing στο Vampire: The Masquerade, με την επωνυμία "Athens by night live".

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφθείτε το site του συλλόγου στη διεύθυνση http://mhatsakhull.badnet.gr/ESPEROS/.

Charizards, ακόμη και Jigglypuff είχαν επιστρατεύσει οι δαιμόνιοι παίκτες για να μπορέσουν να κατακτήσουν τη νίκη.

Ο Β. Κρ., όμως, δεν παρασύρθηκε απ' όλα αυτά, αλλά συνέχισε το έργο του. Μια ματιά ήταν αρκετή για να αποτυπώσει εκείνη τη γωνιά της αίθουσας, όπου Γιαπωνέζοι σαμουράι, με λάβαρα του Legends of the 5 Rings, είχαν στριμώξει κάτι πλάσματα από τα Shadowlands και τους hack-ιζαν για τα καλά. "Να μην ξεχάσω να μάθω τον Γ. Πατρ. να κάνει seppuku" σημείωσε ο Β. Κρ. στο CD-R του μυαλού του.

Ξαφνικά ένα χέρι τον τράβηξε από το παντελόνι. Πνίγοντας μία κραυγή τρόμου, γύρισε και είδε... ένα μικρό κοριτσάκι. "Μήπως μπορείτε να με πάτε στους φίλους μου;"

Ο Β. Κρ. θέλησε να την ξαποστείλει, αλλά η φωνή της Λου ξαναήρθε στα αυτιά του: "Διάβασε και κανένα βιβλίο!" Η μικρή κάτι μακρινό τού θύμιζε...

"Μήπως σε λένε Ερμιόνη;"

"Ναι, Ερμιόνη Γκρέιντζερ" του απάντησε μελιστάλαχτα.

Ουφ! Ποτέ μη θυμώσεις μία μάγισσα, όσο μικρή και να φαίνεται! Την πήρε από το χέρι και προχώρησε προς τον Χάρι Πότερ που, μαζί με τους φίλους του, έπαιζε σε μία άλλη γωνιά της αίθουσας, απορροφημένος από τις συλλεκτικές κάρτες του.

Ομως, παρά το σαματά, ο Β. Κρ. ήταν σίγουρος πως δεν είχε δει τα πάντα... Σίγουρα κάποιο μυστικό κρυβόταν εδώ μέσα, αλλά πού;

Μία σωματική ανάγκη τον έκανε να κατέβει προς το υπόγειο, και τότε, σαν αστραπή, του ήρθε στο νου: Dungeons & Dragons... και αφού δεν υπάρχει εδώ δράκος, θα πρέπει να υπάρχει Dungeon!

Τρία τρία κατέβηκε τα σκαλιά και πλησίασε μία δρύινη πόρτα. Εσπρωξε αυτί, αλλά ήταν πολύ χοντρή για να τα καταφέρει. Σιγά σιγά, την έσπρωξε και μπήκε στην...

...Κοιλάδα της Φαντασίας! Δεκάδες adventurers πολεμούσαν φρικτά τέρατα, ενώ άλλοι ξέφευγαν από παγίδες, εξοντώνονταν από πανίσχυρους μάγους, έβρισκαν αμύθητους θησαυρούς ή πέρναγαν στην αθανασία και το μύθο. Ολοι, με αλυσιδωτούς θώρακες ή πολύχρωμες ρόμπες, με αστραφτερά σπαθιά ή απλά ραβδιά, σέρνοντας σεντούκια γεμάτα με πετράδια ή ξυπόλητοι, είχαν μια λάμψη χαράς στα μάτια, μια συντροφικότητα και έναν παλμό. Ακόμη και όσοι δεν απέφευγαν το μοιραίο, έφευγαν για τον άλλο κόσμο σίγουροι πως πολύ σύντομα το κέρας θα τους καλούσε ξανά στην περιπέτεια.

Ο Β. Κρ. σκούπισε τα δάκρυά του από αυτό το ηρωικό θέαμα και συγκεντρώθηκε στο καθήκον: Πέρα από τους adventurers του D&D ξεπρόβαλλαν τα θηριώδη τείχη του Mage Knight, με τους πανύψηλους πύργους. Μπροστά τους ορδές από πολεμιστές ετοιμάζονταν για την τελική έφοδο, ενώ οι πολεμικές μηχανές έριχναν ασταμάτητα πέτρες και βλήματα ενάντια στους υπερασπιστές.

Τρέχοντας, για να μην τον πάρει και καμιά πέτρα, ο δαιμόνιος Β. Κρ. άρχισε να ετοιμάζει την αποχώρησή του. Το φιλμ έπρεπε να φτάσει πάση θυσία στον πρωθυπουργό - έπρεπε όλοι να μάθουν τι γινόταν σ' εκείνους τους χώρους

Καθώς προχωρούσε στα νύχια, ένιωθε ζωντανούς τους σκοτεινούς διαδρόμους, παλλόμενους από τις ψυχές χιλιάδων gamers που είχαν ανδρωθεί σε τέτοιες καταστάσεις. Ξαφνικά, είδε μπροστά του έναν λαμπερό θώρακα να αστράφτει από μόνος του και άκουσε το θρόισμα φτερών. Η Serra Angel, λαχανιασμένη αλλά πάντα περήφανη, τον κοίταζε στα μάτια:

"Είναι δική σου η απόφαση. Με τον ένα ή



τον άλλο τρόπο, θα μείνεις για πάντα κοντά μας. Διάλεξε, λοιπόν: Εμένα ή... το σπαθί!"

Η φωτογραφική μηχανή του βρέθηκε, δύο μέρες μετά, στα ερείπια. Οσοι τον γνώριζαν, είναι σίγουροι ότι, ακόμα και την τελευταία στιγμή, θα έκανε το καθήκον του και θα το απαθανάτισε στο φιλμ. Περιμένουμε με ανυπομονησία να το εμφανίσει το εργαστήριο.

Μ.Κ.

LORD OF THE RINGS - MINES OF MORIA

ΝΕΕΣ ΚΑΡΤΕΣ, ΝΕΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ...

Το trading card game του Lord Of The Rings ξεχύνεται σαν χιονοστιβάδα στην κοινότητα των card gamers, παρόμοια με αυτήν που εξαπέλυσε πάνω στα κεφάλια της Fellowship ο Saruman! Σχεδόν μισός χρόνος πέρασε από την κυκλοφορία του Lord Of The Rings TCG από την Decipher και το παιχνίδι καρφώθηκε στη δεύτερη θέση των πιο διάσημων card games παγκοσμίως, αμέσως μετά το Magic: The Gathering και πάνω από το Pokemon και το Star Wars... And this is only the beginning!



Στην Ελλάδα διεξάγονται φοβερά tournaments στο Fantasy Shop, καθώς και στα καταστήματα "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" και "Δρυΐδης". Ηδη στην παγκόσμια κατάταξη ο καλύτερος Ελληνας παίκτης βρίσκεται μέσα στους πρώτους 50 του πλανήτη, ενώ η ελληνική ομάδα παικτών είναι 7η στην παγκόσμια κατάταξη του multiplayer! Εκτός των tournaments, τα Fantasy Shop και επιλεγμένα καταστήματα διεξάγουν leagues, από τα οποία οι νικητές μπορούν να αποκτήσουν φοβερά δώρα και μοναδικές ανέκδοτες κάρτες.

Επειτα από περίπου έξι μήνες, λοιπόν, από την πρώτη κυκλοφορία του, το Lord Of The Rings απέκτησε το πρώτο του expansion, με το όνομα Mines Of Moria! Το expansion περιλαμβάνει 122 νέες κάρτες, με μοναδικές φωτογραφίες από την ταινία που απολαύσαμε τον Σεπτέμβριο. Από τις 122 κάρτες, 40 είναι Common, 40 Uncommon, 40 Rare και 2 Premium. Πλήρη λίστα με τις κάρτες και τις φωτογραφίες τους μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.decipher.com/lordoftherings/cardlists/minesofmoria/index.html του site της Decipher.

Το νέο expansion θα διατίθεται σε 2 Starter Decks των 63 καρτών, το πρώτο με εξώφυλλο τον Gandalf και Goblins Of Moria και το άλλο με τον Gimli και τις δυνάμεις του Sauron, καθώς επίσης σε Boosters των 11 καρτών. Για οποιεσδήποτε απορίες σχετικές με το Lord Of The Rings card game, μπορείτε να απευθύνεστε στα καταστήματα που προαναφέραμε, όπου θα βρείτε το νέο expansion Mines Of Moria σε Booster και Starter. Have Fun!

N.K.

SCARRED LANDS

D&D LIVE!

Στο νέο ανερχόμενο κόσμο του Scarred Lands, της Sword & Sorcery, το Fantasy Shop διοργανώνει το πρώτο Live χρονικό για Dungeons & Dragons! Κι όταν λέμε Live εννοούμε Live... Παίζετε δηλαδή οι ίδιοι το χαρακτήρα σας και μπαίνετε σε ταβέρνες και άλλα δημόσια μέρη, όπου μπορείτε να συνομιλείτε με άλλους παίκτες που προσωποποιούν και εκείνοι τους χαρακτήρες τους. Το Live χρονικό εκπροσωπείται από τρία καταστήματα, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει μια περιοχή του κόσμου Scarred Lands. Συγκεκριμένα, το κεντρικό Fantasy Shop στην πλατεία Βικτωρίας την Hollowfaust, City Of Necromancers, ο Δρυΐδης στο Νέο Ηράκλειο την Calastia και το κατάστημα Ψυχής τα Λαμπυρίσματα τη Mithril. Σε κάθε κατάστημα μπορούν να συμμετάσχουν αρκετές ομάδες, η καθεμία με το δικό της Dungeon Master, και να παίζουν τις δικές τους μοναδικές περιπέτειες, ενώ σταδιακά αποκαλύπτεται η κύρια πλοκή που κρύβεται πίσω από ολόκληρο τον κόσμο του Scarred Lands. Ακολουθούν οι διευθύνσεις και τα τηλέφωνα των καταστημάτων για τους ενδιαφερομένους: Fantasy Shop Πλατεία Βικτωρίας (3ης Σεπτεμβρίου 103, 010 8231072), Δρυΐδης (Αισχύλου 10, Ν. Ηράκλειο, 010 2792240) και Ψυχής Τα Λαμπυρίσματα (Κρότωνος 8, Ν. Κόσμος, 010 9012770).



N.K.

THE ICEWIND DALE TRILOGY

Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΗΚΕ

Μία πραγματικά αξιόλογη προσπάθεια, η έκδοση της τριλογίας "Icewind Dale" του R.A. Salvatore σε ελληνική μετάφραση από τις εκδόσεις Anubis, έφτασε στην ολοκλήρωσή της. Την, κατά γενική ομολογία, ιδιαίτερα επιτυχημένη μετάφραση έφερε σε πέρας ο Αυγουστίνος Τσιριμώκος, παλιός γνωστός σε κάποιους από εσάς από την εποχή του "Pixel".

Στο πρώτο βιβλίο "Το κρυστάλλινο σκήπτρο", που περιλαμβάνεται στο φανταστικό κόσμο των Forgotten Realms(r), ο Ακαρ Κέσελ, ένας άβουλος μαθητευόμενος μάγος, βοηθά να ανακαλυφθεί ξανά το μαγικό κρυστάλλινο σκήπτρο. Πρόκειται, άραγε, για μια απλή άψυχη κατασκευή... ή είναι σε θέση ακόμα και να καταστρέψει τη Δεκάπολη;

Στο δεύτερο βιβλίο της τριλογίας "Ποτάμια από ασήμι" ο νάνος Μπρούενορ, ο βάρβαρος Γούλφγκαρ, ο χάλφλινγκ Ρέτζις και ο νταρκ ελφ Ντριτζτ Ντο Ερντεν έρχονται αντιμέτωποι με τέρατα και μαγεία στο δρόμο τους για τη Μίθριλ Χολ, την από αιώνες χαμένη γενέτειρα του Μπρούενορ και των ντουάρφ προγόνων του.



Και η τριλογία ολοκληρώνεται με τον τίτλο "Το πετράδι του χάλφλινγκ". Ο Ντριτζτ Ντο Ερντεν και ο Γούλφγκαρ πολεμούν τους πειρατές στην Ακτή του Σπαθιού, αψηφούν τις ερήμους της Κάλιμσαν και μάχονται κάθε είδους τέρατα, προκειμένου να σώσουν τον απαχθέντα Ρέτζις... και τους εαυτούς τους.

PC

Ο συναρπαστικός κόσμος των...

FORGOTTEN REALMS®

...τώρα και στα ελληνικά!

THE ICEWIND DALE TRILOGY



Β Ι Β Λ Ι Ο Α'

Το κρυστάλλινο σκήπτρο

Στο πρώτο βιβλίο της διάσημης τριλογίας The Icewind Dale του R.A. Salvatore, που περιλαμβάνεται στο φανταστικό κόσμο των Forgotten Realms®, ο Άκαρ Κέσελ, ένας άβουλος μαθητευόμενος μάγος, βοηθά να ανακαλυφθεί ξανά το μαγικό κρυστάλλινο σκήπτρο. Πρόκειται άραγε για μια απλή... άψυχη κατασκευή ή είναι σε θέση ακόμα και να καταστρέψει τη Δεκάπολη;

Β Ι Β Λ Ι Ο Β'

Ποτάμια από ασήμι

Στο δεύτερο βιβλίο της τριλογίας, ο νάνος Μπρούενορ, ο βάρβαρος Γούλφγκαρ, ο χάλφλινγκ Ρέτζις και ο νταρκ ελφ Ντριτζτ Ντο Έρντεν έρχονται αντιμέτωποι με τέρατα και μαγεία στο δρόμο τους για τη Μίθριλ Χολ, την από αιώνες χαμένη γενέτειρα του Μπρούενορ και των ντουάρφ προγόνων του.

Β Ι Β Λ Ι Ο Γ'

Το πετράδι του χάλφλινγκ

Η τριλογία ολοκληρώνεται με τον τίτλο Το "πετράδι του χάλφλινγκ". Ο Ντριτζτ Ντο Έρντεν και ο Γούλφγκαρ πολεμούν τους πειρατές στην Ακτή του Σπαθιού, αψηφούν τις ερήμους της Κάλιμσαν και μάχονται κάθε είδους τέρατα προκειμένου να σώσουν τον απαχθέντα Ρέτζις... και τους εαυτούς τους.

OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT

©2001 Wizards of the Coast, Inc.

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

ΜΕΤΑΜΟΣΧΕΥΣΗ ...ΟΡΓΑΝΩΝ!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

...ή, αλλιώς, μερική αναβάθμιση

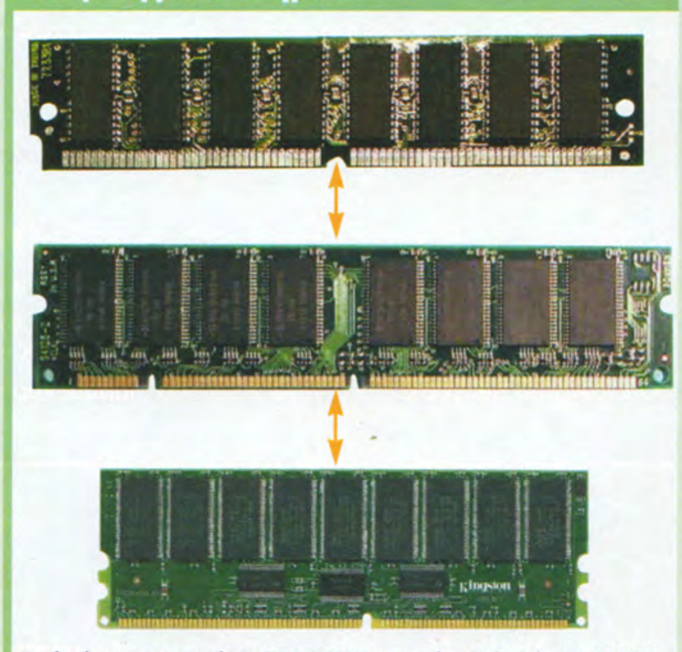
Εξαντλήθηκε η πίστωση χρόνου που είχατε δώσει στο μηχάνημά σας; Πιστεύετε ότι έχει "φάει τα ψωμιά του" και ότι δεν είναι πια ικανό να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις των σύγχρονων εφαρμογών και παιχνιδιών; Το κατά πόσο έχετε δίκιο ή άδικο εξαρτάται από το βάρος που δίνετε σε κάθε κομμάτι του υπολογιστή όταν προχωρείτε σε κάποια ανανέωση.

Ας υποθέσουμε ότι κάποιος θα ήθελε να αναβαθμίσει το σύστημά του χωρίς να προβεί σε δραστικές αλλαγές, αλλά περισσότερο σε προσθήκες, που θα είχαν σκοπό τη βελτίωση της ταχύτητας και των λειτουργιών. Για να δούμε, λοιπόν, ποιες είναι αυτές οι περιπτώσεις ενίσχυσης ενός σχετικά παλιού μηχανήματος και ποιες οι ελπίδες για ανάκαμψη αυτού. Να θυμάστε πως μερικές από τις συμβουλές που ακολουθούν, απαιτούν λίγο μεγαλύτερη λειτουργική γνώση των εξαρτημάτων που απαρτίζουν το σύστημά σας, οπότε είναι καλό να έχετε δίπλα σας τις οδηγίες της motherboard σας, προκειμένου να ανατρέχετε σ' αυτές κάθε φορά που τα πράγματα ξεφεύγουν από το φάσμα των εμπειριών σας.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΜΝΗΜΗΣ

Είναι αποδεδειγμένο ότι η αύξηση της μνήμης βελτιώνει σημαντικά την απόδοση του συστήματος, καθώς ελαφραίνει το χρονοβόρο caching που γίνεται με τη χρήση μέρους του σκληρού δίσκου ως εικονικής μνήμης. Τα δεδομένα που δεν χωράνε στη μνήμη αποθηκεύονται σ' ένα μέρος του σκληρού και από εκεί ανακτώνται όταν το σύστημα τα χρειαστεί. Οι τιμές κόστους των modules μνήμης έχουν φτάσει σε πολύ χαμηλά επίπεδα (τουλάχιστον όσο αφορά στις SDRAM και DDR SDRAM), οπότε η ύπαρξη τουλάχιστον 256MB κρίνεται λογική. Ενα σύστημα δεν είναι επαρκώς εξοπλισμένο με 128MB, οπότε η προσθήκη ενός επιπλέον module των 128MB κρίνεται πλέον απαραίτητη.

Η Εξέλιξη των Μνημών



Από πάνω προς τα κάτω: EDO-RAM (τα πολύ παλιά χρόνια), SDRAM (ταχύτητες 66MHz, 100MHz και 133MHz) και DDR SDRAM (ταχύτητες 200MHz, 266MHz και 333MHz μέχρι στιγμής).

Μην ξεχνάτε

Ποτέ μην αγγίζετε τα pins στο πίσω μέρος κάποιας κάρτας ή motherboard, καθώς και τα "δοντάκια" του επεξεργαστή. Γενικά, αποφεύγετε να αγγίζετε μη πλαστικά μέρη.

Κατά την προσθήκη νέας μνήμης, πρέπει να είστε προσεκτικοί, όσον αφορά τόσο στη μάρκα (προτιμάτε γνωστές εταιρείες, όπως οι Hyundai, Samsung και Siemens, ενώ όσοι έχετε κάποια επιπλέον χρήματα να ξοδέψετε, βρείτε μέσω δικτύου και αγοράστε Viking, Corsair ή Muskin) όσο και στην ποσότητα. Για παράδειγμα, αν

Προσοχή!

Κατά το BIOS update πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί! Να έχετε τσεκάρει σωστά το όνομα της motherboard σας (σε ορισμένες περιπτώσεις, αν και κάποιες motherboards έχουν ακριβώς το ίδιο όνομα, μπορεί μία απ' αυτές να είναι Version 2, γεγονός που διαφοροποιεί δραστικά το BIOS) στο manual και να κατεβάσετε το ακριβές update από τη σελίδα της κατασκευάστριας εταιρείας! Αν περάσετε λάθος update, θα πείτε αντίο στη motherboard σας...



Χρησιμοποιείτε πάντα τα αρθρώματα μνήμης κατά σειρά, όταν τοποθετείτε memory modules. Αρχίστε από το πρώτο, και όχι από το δεύτερο ή το τρίτο.

θέλετε να προσθέσετε 256MB μνήμη στον υπολογιστή σας, είναι καλύτερο να βάλετε ένα module των 256MB αντί για 2 των 128MB. Αν έχετε στο σύστημά σας, για παράδειγμα, 2 modules των 64MB (σύνολο 128) και θέλετε να προσθέσετε ένα των 128MB, είναι καλύτερο να δώσετε τα δύο 64άρια και να πάρετε ένα 256άρι. Ακόμα, όμως, και αν επιλέξετε την εύκολη λύση της προσθήκης του 128αριού, τότε θα ήταν προτιμότερο να έχετε αυτό ως πρώτο (να το βάλετε δηλαδή στο πρώτο άρθρωμα) και τα 2 64άρια στα αμέσως επόμενα. Θυμηθείτε ότι οι σύγχρονες μνήμες δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στο σύστημα σε ισόποσα ζεύγη για να λειτουργήσουν, όπως συνέβαινε στο παρελθόν με τις μνήμες τύπου EDO.

Αλλο ενα σημείο που χρήζει προσοχής είναι η ταχύτητα της μνήμης. Αν το σύστημά σας έχει υποστεί κάποια αναβάθμιση στο παρελθόν, είναι πολύ πιθανό να έχουν "ξεμείνει" σε αυτό κάποια παλιά κομμάτια, στα οποία συνήθως περιλαμβάνεται η διαθέσιμη μνήμη. Ελέγξτε αν το σύστημά σας έχει παλιότερου τύπου RAM, με πιο αργές ταχύτητες - τόσο από την ταχύτητα του συστήματος όσο και από αυτήν της μνήμης που θέλετε να προσθέσετε. Θα ήταν προτιμότερο οι ταχύτητες των υπαρχόντων modules μνήμης να έχουν την ίδια ταχύτητα (π.χ. αν είναι 2 να είναι και τα 2 στα 100MHz και όχι στα 66MHz το παλιό και στα 100MHz το νέο), καθώς και την ίδια ή και μεγαλύτερη ταχύτητα με το σύστημα.

Αν, για παράδειγμα, το σύστημά σας έχει επεξεργαστή που τρέχει με χρονισμό FSB στα 100MHz, αλλά η μνήμη σας είναι στα 66MHz, σε κάθε κύκλο επεξεργασίας το σύστημα χάνει το 1/3 της θεωρητικής ταχύτητάς του, καθώς περιμένει τη μνήμη. Από την άλλη, αν η μνήμη είναι ταχύτερη από το σύστημα, θα περιμένει αυτή, αλλά:

Α) Οι ταχύτερες μνήμες είναι νεότερης τεχνολογίας και, άρα, λόγω βελτίωσης της διαδικασίας παραγωγής τους, έχουν μία μικρή αύξηση της απόδοσης σε σχέση με τις παλαιότερες (συνεπώς, μία μνήμη στα 133MHz κάνει γρηγορότερα τις μεταφορές της από μία μνήμη στα 100MHz, ακόμα και αν η ταχύτητα του συστήματος είναι στα 100MHz).



Κάποιες εταιρείες εξειδικεύονται στην κατασκευή ποιοτικών memory modules. Μία από αυτές είναι και η Corsair, που μαζί με τις Viking και Muskin, έχουν αναγνωριστεί ως κορυφαίες και συστήνονται από τους σκληροπυρηνικούς hardwarάδες...

Β) Ταχύτερη μνήμη σημαίνει ευκολότερο overclocking. Αν το σύστημά σας μπορεί να υπερχρονιστεί στα 112MHz από τα 100MHz, μία μνήμη στα 133MHz είναι πολύ πιο αξιόπιστη από μία μνήμη στα 100MHz, για ευνόητους λόγους.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ

Οι σύγχρονοι υπολογιστές είναι σχεδόν πάντα εξοπλισμένοι με δίσκους τελευταίας γενιάς. Τι γίνεται, όμως, με κάποια συστήματα που μπορεί ακόμα να φέρουν δίσκους ταχύτητας mode 2 και mode 4;

Ρίξτε μια ματιά στις οδηγίες της motherboard σας. Σίγουρα θα αναγράφονται κάπου τα χαρακτηριστικά του Bus controller. Το πιο πιθανό είναι αυτός να υποστηρίζει τουλάχιστον ATA33. Ο πιο απλός τρόπος για να "δείτε" την ταχύτητα του δίσκου σας, είναι κατά την εκκίνηση του υπολογιστή. Αμέσως μόλις το BIOS θα αναγνωρίσει τις συσκευές, εμφανίζεται η οθόνη με τις πληροφορίες όλων των συσκευών, λίγο πριν να ξεκινήσουν τα Windows. Εκεί θα δείτε και τον τύπο του σκληρού δίσκου σας. Αν αναγράφεται, για παράδειγμα, "UDMA 33", σημαίνει ότι ο δίσκος είναι ή αναγνωρίζεται ως ATA33. Αν αναγράφεται "Mode 4", τότε ο δίσκος είναι παλαιότερης τεχνολογίας και, φυσικά, πιο αργός. Τι σημαίνουν τα ανωτέρω; Αν οι πληροφορίες στο BIOS συμπίπτουν με τις οδηγίες της motherboard, τότε το σύστημα κάνει την καλύτερη δυνατή μεταφορά δεδομένων από και προς το σκληρό. Βεβαίως, από εκεί και πέρα είναι ζήτημα της ταχύτητας περιστροφής του σκληρού. Αν ο δίσκος είναι 7.200 στροφών, είναι λογικό να είναι γρηγορότερος από έναν 5400άρη. Αν τώρα οι οδηγίες σας γράφουν ότι η motherboard σας έχει controller ATA66 και το BIOS σάς δίνει στο δίσκο σας "UDMA 33" ή "Mode 4", τότε ο δίσκος σας είναι αργός.

Η προσθήκη ενός γρηγορότερου δίσκου είναι πραγματικός καταλύτης για την ταχύτητα του συστήματος. Εμπειρικά, πριν από περίπου έναν χρόνο πρόσθεσα στον παλιό υπολογιστή μου (AMD K6-3 με δίσκο Mode 4) έναν νέο δίσκο UDMA100 στις 5.400 στροφές. Η motherboard μου (Soyo 5EH) έχει ενσωματωμένο controller ATA33 -μόλις στο 1/3 δηλαδή της θεωρητικής ταχύτητας του δίσκου, αλλά, φυσικά, ταχύτερο από τον παλιό δίσκο. Η διαφορά που είδα στην ταχύτητα του συστήματος ήταν τεράστια - πραγματικά δεν το πίστευα! Επειτα από λίγο καιρό, πρόσθεσα και έναν controller ATA100 σε κάρτα PCI, οπότε η ταχύτητα ανέβηκε ακόμη περισσότερο. Ετσι, το σύστημα που έχω για να κάνω τις δουλειές μου, αναβαθμίστηκε δραστικά, με την αγορά μόλις ενός σκληρού και ενός PCI controller!

Ελέγξτε, λοιπόν, τις οδηγίες της motherboard σας και προσθέστε έναν δίσκο που υπερκαλύπτει τις δυνατότητές της - αν θέλετε να δώσετε κάποια χρήματα παραπάνω, αγοράστε έναν PCI controller και έναν ακόμα γρηγορότερο δίσκο.

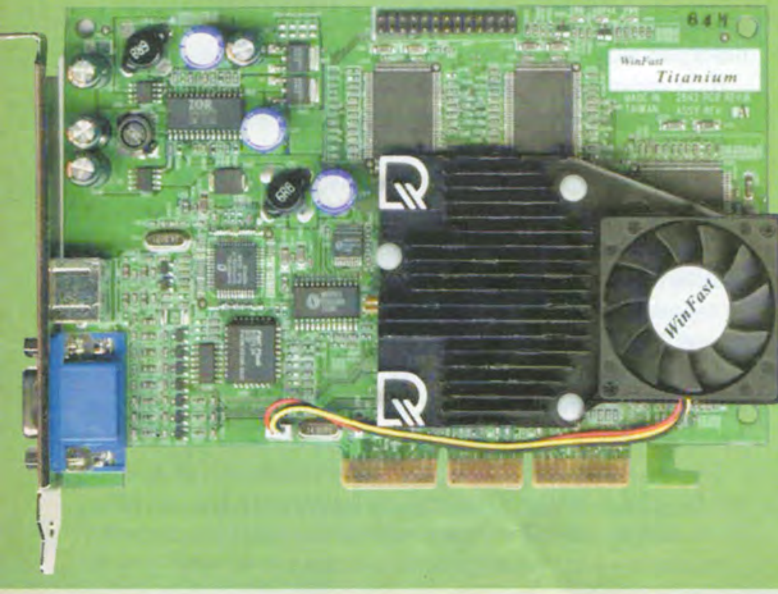
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Η αλλαγή της κάρτας γραφικών είναι η συνήθης κίνηση αναβάθμισης τα τελευταία χρόνια. Πολλά συστήματα έχουν φιλοξενήσει δύο ή και τρεις διαφορετικές κάρτες, προτού πάρουν με τη σειρά τους την άγουσα για τα αποδυτήρια. Αυτή η τακτική, βέβαια αφορά ιδιαίτερα στους gamers, οι οποίοι βαδίζουν πιο γοργά στο ρυθμό ανανέωσης των γραφικών τους, για χάρη των παιχνιδιών. Η αλλαγή, όμως, μιας κάρτας δεν σημαίνει πάντα βελτίωση της απόδοσης. Υπάρχουν περιπτώσεις που μία σύγχρονη κάρτα γραφικών απέδωσε πολύ χειρότερα από την προκάτοχό της σε κάποιο σύστημα, κάτι απόλυτα λογικό. Οι νέες κάρτες γραφικών παράγουν τεράστια υπολογιστική ισχύ και ανάλογα δεδομένα. Χρειάζονται, λοιπόν, στο πλάι τους εξίσου ισχυρούς συνεργάτες: Γρήγορη μνήμη και ισχυρό επεξεργαστή, που θα προλαβαίνουν να "μοιράζουν" τις πληροφορίες στο σύστημα σε μικρό χρόνο. Ακόμα ισχυρό τροφοδοτικό, το οποίο θα μπορεί να δώσει την κατάλληλη ποσότητα "τροφής" - μην ξεχνάτε ότι οι σύγχρονες κάρτες γραφικών καταναλώνουν πολύ περισσότερη ενέργεια, με αποτέλεσμα να "ρουφάνε" το μεδούλι τροφοδοτικών των 200 και 250Watt, τα οποία δεν επαρκούν για να κρατήσουν ζωντανό όλο το σύστημα. Αργά η γρήγορα, κάποια συσκευή θα δουλέψει υποτονικά και όταν συμβεί αυτό, είναι λογικό να "πατώσει ο κόσμος".

Ετσι, θα πρέπει να μελετήσετε το configuration του υπολογιστή σας, προτού αγοράσετε τη νέα GeForce 3 που σας γυάλισε. Αν θέλαμε να κατατάξουμε τις κάρτες γραφικών σε γενιές ανάλογες με αυτές των επεξεργαστών, θα καταλήγαμε σε κάποιες συνταγές, όπως οι παρακάτω: για επεξεργαστές ταχύτητας 400MHz έως και 700MHz, οι βαθμίδες καρτών GeForce 2 και ATI Radeon είναι υπεραρκετές και μάλιστα με τιμές που δεν κυμαίνονται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Είναι ανούσιο να ξοδέψει κάποιος 400 και πλέον ευρώ, για να αγοράσει μία κάρτα τελευταίας τεχνολογίας η οποία στον υπολογιστή του δεν θα αποδίδει παρά μόλις 10% καλύτερα από μία άλλη κάρτα την οποία μπορεί να αγοράσει με 100-150 ευρώ. Από τα 800MHz μέχρι τα 1.200MHz, η αγορά μιας GeForce 3 ή Radeon τελευταίας γενιάς (8500, 7500) φαίνεται πιο λογική, καθώς το σύστημα έχει την απαραίτητη ισχύ για να τις υποστηρίξει. Από τα 1.300MHz και πάνω νομίζω πως τα πράγματα αρχίζουν να ξεφεύγουν, αφού δεν θεωρώ σκόπιμο ότι κάποιος χρειάζεται τόσο ισχυρό σύστημα για να παίζει παιχνίδια.

Μην ξεχνάτε

Πριν από οποιαδήποτε... χειρουργική επέμβαση, αγγίξτε το πλαίσιο του κουτιού του υπολογιστή σας ή κάποιον μεταλλικό σωλήνα (καλοριφέρ) που επικοινωνεί με το έδαφος. Αυτό θα σας απαλλάξει από τυχόν στατικό ηλεκτρισμό στα χέρια σας, ο οποίος μπορεί να αποβεί καταστροφικός αν αγγίξετε κάποιο εξάρτημα!



Προτού βάλετε το χέρι στην τσέπη, για να αγοράσετε νέα κάρτα γραφικών, βεβαιωθείτε ότι αυτή θα καλύπτει τις ανάγκες σας, αλλά και θα ανταποκρίνεται ανάλογα με το σύστημά σας. Μια πολύ γρήγορη κάρτα σε αργό σύστημα, δεν αποδίδει - ακόμα και αν "φορά" GeForce 4.

Μερικά πράγματα που πρέπει να ξέρετε για τα συστήματα και τους επεξεργαστές τους



Ενας καλός επεξεργαστής δεν είναι από μόνος του αρκετός, για να εξασφαλίσει ισχύ και απόδοση σε ένα ολοκληρωμένο σύστημα.

➤ Η προσθήκη ενός ταχύτερου επεξεργαστή, για παράδειγμα, η αντικατάσταση ενός 400άρη με 800άρη, δεν σημαίνει απαραίτητα την αύξηση της απόδοσης του συστήματος κατά 100%!

➤ Γενικά, αν το σύστημά σας "μετρά" κάτω από τα 500MHz, είναι μάλλον απαραίτητη η αναβάθμισή του, ειδικά με τις χαμηλές τιμές που έχουν σήμερα κάποιοι επεξεργαστές.

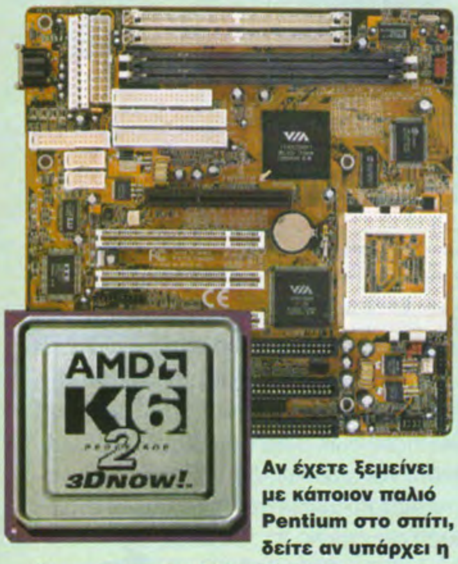
➤ Μη σνομπάρετε με τίποτα την αγορά μεταχειρισμένων! Μπορείτε να βρείτε κομμάτια που δεν κυκλοφορούν στο εμπόριο, τα οποία ταιριάζουν απόλυτα στην περίπτωσή σας.

➤ Οι κατασκευαστές έτοιμων PCs μαρκάρουν τους υπολογιστές τους βάσει της ταχύτητας του επεξεργαστή. Αν και πριν από μερικά χρόνια η ταχύτητα του επεξεργαστή ήταν αρκετή για να καθορίσει την ισχύ ενός συστήματος, αυτό δεν ισχύει πλέον. Οι περισσότεροι μαζικοί κατασκευαστές χρησιμοποιούν "τεράστιους" επεξεργαστές για να εντυπωσιάσουν, πλαισιώνοντάς τους, όμως, από χαμηλότερου επιπέδου συσκευές.

➤ Τρανταχτό παράδειγμα, ο Pentium III 450MHz ενός φίλου μου (όταν ο ισχυρότερος επεξεργαστής της εποχής ήταν ο Pentium III στα 500MHz), ο οποίος αγοράστηκε από γνωστό Ελληνα κατασκευαστή και απέδιδε χειρότερα από τον ταπεινό μου K6-2 300! Η ιδανική ισορροπία είναι το "κλειδί" για ένα επιτυχημένο σύστημα.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Η αλλαγή της CPU είναι ίσως το πιο πολύπλοκο κομμάτι κάθε αναβάθμισης. Διότι πολλοί ίσως θεωρούν ακόμα ότι αποτελεί το κυριότερο σημείο της απόδοσης του συστήματος (κάτι αποδεδειγμένα λανθασμένο) ή ότι είναι το κομμάτι εκείνο που δίνει πολλές ελπίδες στους χρήστες με παλιά μηχανήματα. Τι θέλω να πω; Απλώς, μέχρι πριν από λίγο καιρό ήταν πολύ εύκολη η αναβάθμιση ενός συστήματος με την προσθήκη ταχύτερης CPU - και δεν μιλάω για μερικά MHz. Στην περίπτωση των παλιών, καλών Socket 7 επεξεργαστών, κάποια BIOS updates και πειράγματα στην τροφοδοσία που κυκλοφόρησαν εταιρείες κατασκευής motherboards (η ATI, η ASUS, η GIGABYTE κ.ά.), επέτρεψαν την προσθήκη των νέων K6-2 και K6-3 σε παλιότερες motherboards. Ετσι, δόθηκαν πολλές ευκαιρίες σε κατόχους Pentium 200 να αποκτήσουν ένα πιο γρήγορο σύστημα με επεξεργαστή στα 450MHz έως και 550MHz, με λίγα μόλις χρήματα για την αγορά αυτού (σε όποια άλλη περίπτωση, θα ήθελε αλλαγή η motherboard, η μνήμη, το κουτί, το τροφοδοτικό, το πληκτρολόγιο). Το ίδιο συνέβη και στη δική μου περίπτωση, όταν άλλαξα ένα Cyrix 200 με K6-2 300 και μετέπειτα με K6-3 450.



Αν έχετε ξεμείνει με κάποιον παλιό Pentium στο σπίτι, δείτε αν υπάρχει η δυνατότητα αναβάθμισής του με την προσθήκη ενός K6-2 ή K6-3. Θα είναι μια ουσιαστική, όσο και οικονομική αναβάθμιση!

Από την άλλη, ίσως οι πιο τυχεροί "παλιοί" που μπορούν ακόμα να αναβαθμίσουν τους επεξεργαστές τους είναι οι κάτοχοι motherboard με το chipset 440 BX της Intel και φόρμα υποδοχής επεξεργαστή slot 1 ή socket PPGA. Οσοι έχετε κάπου ξεχασμένο κάποιο σύστημα με επεξεργαστή Pentium 2 ή Celeron, π.χ., στα 350MHz, μπορείτε με την προσθήκη ενός ειδικού μετατροπέα να βάλετε στο σύστημά σας μέχρι Celeron 1200 ή Pentium 3 1000 (τους παλιούς, όχι τους Tualatin). Φυσικά, χρειάζεται ένα update στο BIOS της motherboard σας, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη σελίδα του κατασκευαστή στο Διαδίκτυο, με το οποίο θα μπορεί η motherboard να "δει" τους νέους επεξεργαστές. Σχεδόν το σύνολο τέτοιων motherboards διαθέτει τα απαραίτητα BIOS updates. Οσον αφορά στο μετατροπέα, θα σας στοιχίσει κάπου 20 ευρώ και μπορείτε να τον βρείτε σε ορισμένα καταστήματα στη Στουρνάρη ή στο http://www.checkmate.gr/.

Βελτιώνοντας την εργονομία του συστήματός σας

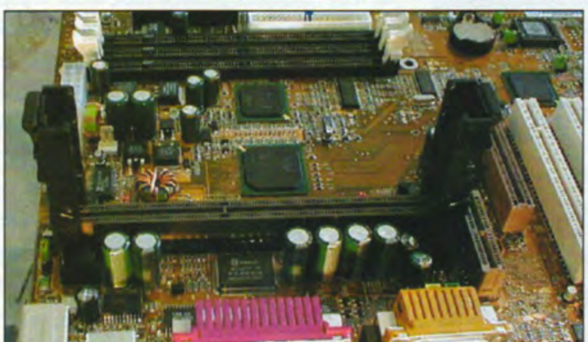
Οι επίπεδες οθόνες έχουν φτάσει σε αρκετά χαμηλές τιμές ώστε να αποτελούν σημαντική λύση για όσους αναζητούν την εργονομία και όχι το μέγεθος. Αν θέλετε να ξεφορτωθείτε την παλιά 15άρα σας, τότε ίσως θα ήταν καλύτερη λύση να αγοράσετε μία 15άρα flat παρά μία 17άρα μπαούλο!



Μην ξεχνάτε

Η θερμοαγώγιμη πάστα είναι ένα μικρό έξοδο που μπορεί να εξασφαλίσει την καλή απορρόφηση της θερμότητας από τον επεξεργαστή...

Αναβάθμιση από ...Slot-1 σε PPGA



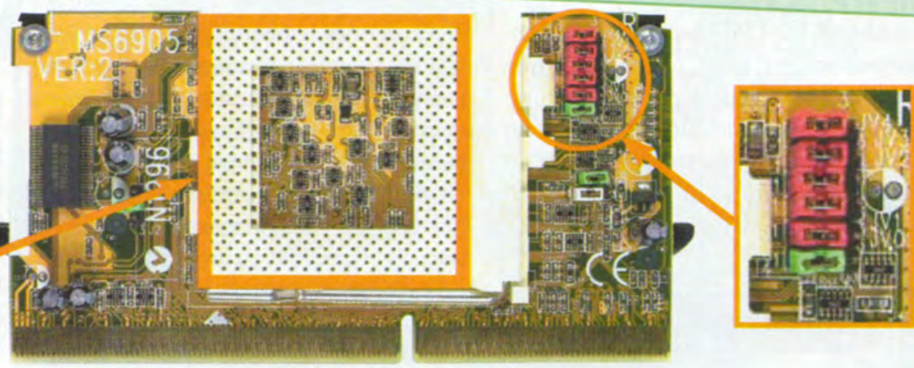
1 Οι αγοραστές motherboards όπως η Abit BH6 το 1998 ούτε που θα φαντάζονταν ότι έκαναν τέτοια επένδυση για το μέλλον! Με ένα BIOS update, η εκπληκτική "μαμά" μπορεί να δεχτεί Celeron στα 1200!



2 Φυσικά, είναι απαραίτητη και η αγορά ενός μετατροπέα, ο οποίος αναλαμβάνει να "κουμπώσει" έναν επεξεργαστή PPGA στη θήκη slot-1! Από τους μετατροπείς του εμπορίου, ξεχωρίζουν αυτοί της Asus, της MSI και της GigaByte...

Νέος ένοικος παλιάς οικίας!





Ενας καλός μετατροπέας επιτρέπει, μέσω της αλλαγής των jumper settings που ενσωματώνει, να ρυθμίσετε τόσο την τάση του ρεύματος που θα δέχεται ο επεξεργαστής όσο και τη συχνότητα και την ταχύτητα του FSB, κάτι που σημαίνει ότι είναι ακόμα ευκολότερο το overclocking!

Μην ξεχνάτε

Το BIOS update μιας mainboard δεν έχει να κάνει μόνο με την υποστήριξη νεότερων επεξεργαστών. Μπορεί να είναι απαραίτητο για την αναγνώριση κάποιων μοντέλων σκληρών δίσκων ή για την καλή συνεργασία με κάποιες κάρτες γραφικών. Προτού προβείτε σε οποιαδήποτε κίνηση αναβάθμισης, μπείτε στη σελίδα της κατασκευάστριας της mainboard σας στο Internet και μελετήστε σχολαστικά τις εκδόσεις BIOS updates για το μοντέλο που διαθέτετε. Κάθε update έχει δίπλα του πλήρη περιγραφή βελτιώσεων ή ρυθμίσεων.

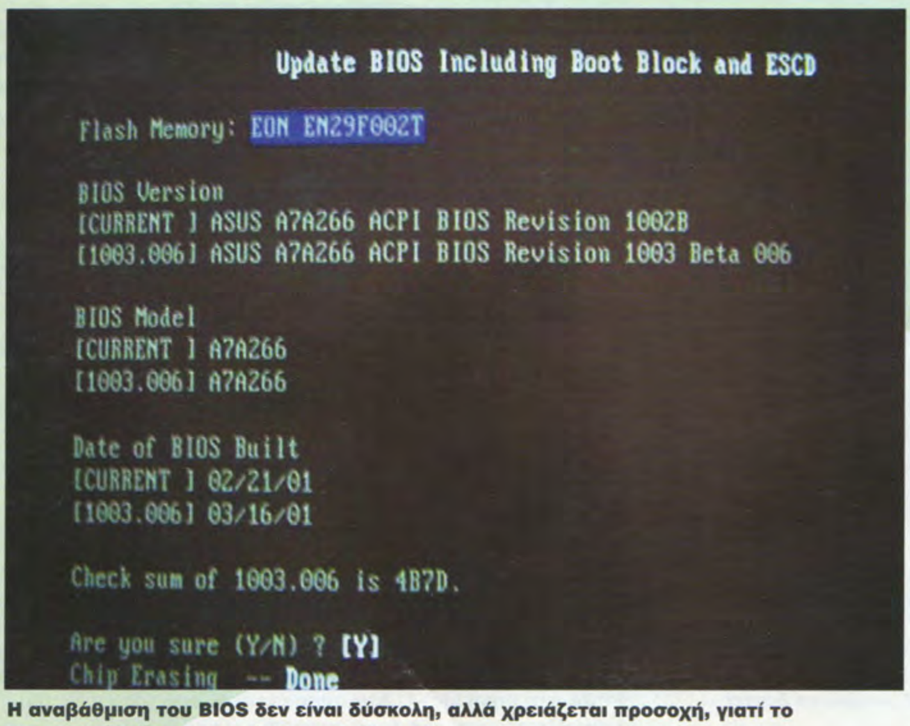
Από τους κατόχους νεότερων συστημάτων, αυτοί που είναι μάλλον άτυχοι είναι όσοι διαθέτουν motherboard με Pentium III ή Celeron, με πυρήνα Palomino, και, φυσικά, chipset ελέγχου το πολύ καλό i815. Δυστυχώς, η Intel αντικατέστησε τους Palomino με τους Tualatin, αλλά μαζί διέλυσε και οποιαδήποτε συμβατότητα μπορούσαν να έχουν με τις motherboards που έφεραν το i815. Ετσι, όποιος θα ήθελε να αποκτήσει έναν από τους νέους ομολογουμένως ισχυρούς Celeron, θα έπρεπε να αλλάξει και τη motherboard του! Ακόμα, όμως, και αν κάποιος δεν λυπάται τα πεταμένα λεφτά, μπορεί να τα λυπηθεί σε... δεύτερη φάση, καθώς η Intel ήδη ανακοίνωσε την κατάργηση των Tualatin και την υιοθέτηση στη σειρά των επεξεργαστών Celeron του πυρήνα των Pentium 4, σε χαμηλότερες συχνότητες και, φυσικά, FSB. Αυτό σημαίνει πως όσοι αγοράσουν τώρα Celeron Tualatin και motherboard με το λεγόμενο i815 B-Stepping, θα βρεθούν ύστερα από ένα εξάμηνο ξανά χωρίς επιλογή ουσιαστικής αναβάθμισης (εντάξει, το να αλλάζεις τον 1200άρη για 1400άρη, δεν θεωρείται και μεγάλο άλμα). Μόνη όαση στην έρημο των νέων Celeron, οι motherboards που ολοκληρώνονται γύρω από εναλλακτικά chipsets, όπως το Apollo 133T της VIA και τα 633/635T της SiS, τα οποία έχουν υποστήριξη για την τάση που απαιτείται από τους επεξεργαστές Tualatin.

Οσον αφορά στους πιο χαρούμενους νέους, αυτοί δεν θα μπορούσαν να είναι παρά οποιοιδήποτε κάτοχοι συστήματος με

USB για όλους!

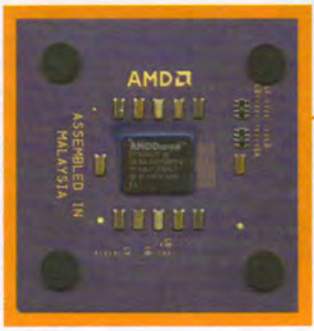
Οσον αφορά στην επεκτασιμότητα του συστήματος, μία κάρτα PCI που έχει εξόδους USB, είναι ό,τι πρέπει για να κάνετε τον υπολογιστή σας ευέλικτο και συμβατό με σωρεία σύγχρονων εξωτερικών συσκευών...

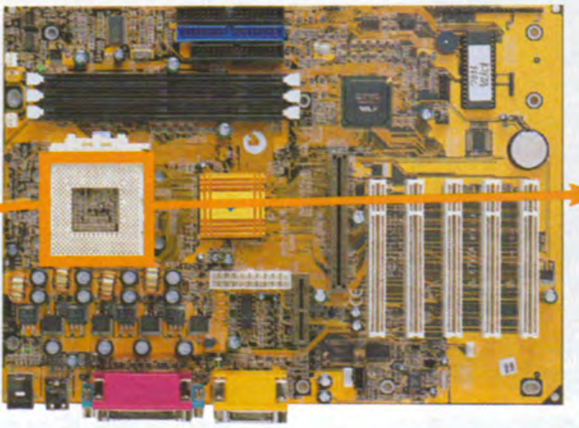




Η αναβάθμιση του BIOS δεν είναι δύσκολη, αλλά χρειάζεται προσοχή, γιατί το παραμικρό λάθος μπορεί να αποβεί μοιραίο...

Η σίγουρη επένδυση του Socket-A







Η απόλυτη ευτυχία του χρήστη! Μία motherboard, που αγοράστηκε πριν από σχεδόν 3 χρόνια, μπορεί να δεχτεί:
α) τον καλύτερο επεξεργαστή από άποψη κόστους/απόδοσης,
β) τον ισχυρότερο ολοκληρωμένο επεξεργαστή που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά.

επεξεργαστή της AMD σε μορφή Socket-A. Δυστυχώς, για τους παλαιότερους κατόχους των πρώτων Athlon σε μορφή cartridge (slot-A) δεν έχουν κυκλοφορήσει μετατροπείς από slot σε socket, ανάλογοι αυτών των Pentium 3. Αλλά ακόμη και εσείς που έχετε από τα πρώτα συστήματα με Socket-A επεξεργαστή (για παράδειγμα, έναν Duron 600 σε chipset KT133), μπορείτε απλώς εφαρμόζοντας το κατάλληλο update από την εταιρεία κατασκευής της motherboard, να "φορέσετε" πάνω της τον ισχυρότερο Athlon XP 2000+! Βεβαίως, στην προκειμένη περίπτωση δεν θα έπρεπε να τρέξει κανείς για να φορτώσει τη motherboard του με τον ακριβότερο επεξεργαστή. Οσοι διαθέτετε chipsets που δεν υποστηρίζουν μνήμη DDR (KT133, KT133A), είναι προτιμότερο να αρκεστείτε στους νέους Duron, καθώς το μικρό εύρος μνήμης της motherboard θα κρατά τον Athlon XP σε πολύ χαμηλά επίπεδα απόδοσης - τουλάχιστον σχετικά με τις ικανότητές του. Αλλά και αριθμητικά να το δει κανείς, η μετάβαση από τα -για παράδειγμα- 600MHz στα 1.300MHz δεν μπορεί να θεωρηθεί αμελητέα, παρ' όλο που αποδοτικά μπορεί να μη σημαίνει απαραίτητα υπερδιπλασιασμό της απόδοσης του συστήματος. Φυσικά, οι κάτοχοι motherboards που δέχονται μνήμες τύπου DDR, δεν θα έπρεπε να σκέφτονται καν την απόκτηση ενός Athlon XP, αν ενδιαφέρονται για τη μέγιστη πιθανή απόδοση.

Το τροφοδοτικό και η σημασία του

Κάνοντας "λίφτινγκ" στον υπολογιστή σας, πρέπει να προσέξετε ένα σημαντικό σημείο, το οποίο πολλοί αγνοούν: το τροφοδοτικό! Μπορεί στην παλιά μορφή του ο υπολογιστής να μη χρειαζόταν περισσότερη ισχύ για τα περιφερειακά του, όμως οι νέες συσκευές (VGA, CPU, σκληρός δίσκος κ.λπ.) απαιτούν μεγαλύτερη ισχύ και σταθερότητα στην τάση. Ενα καλό τροφοδοτικό τουλάχιστον 300Watt, μπορεί να εγγυηθεί την επιτυχία οποιασδήποτε χειρουργικής επέμβασης στο σύστημά σας!



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ουφ! Αυτό ήταν. Φαντάζομαι ότι, διαβάζοντας το κείμενο και μελετώντας το σύστημά σας, θα έχετε ήδη καταλήξει στις κινήσεις τις οποίες θα κάνετε για να βελτιώσετε τις επιδόσεις σας. Βεβαίως, ο ανωτέρω οδηγός μπορεί να έχει αρκετά παρακλάδια εφαρμογής, τα οποία ποικίλλουν ανάλογα με τα στοιχεία που απαρτίζουν το σύστημα καθενός, και, φυσικά, είναι αδύνατον να συμπεριληφθεί κάθε λεπτομέρεια σε ένα "Do It Yourself". Εχοντας, λοιπόν, υπόψη σας ότι κάθε βασικός κανόνας έχει και τις εξαιρέσεις του, αρχίστε να αναζητείτε λύσεις που θα μετατρέψουν το παλιό μηχανάκι σας σε ...σύστημα κάποιου κυβισμού. Είναι ακριβώς σαν να "πειράζεις" ένα παλιό αυτοκίνητο για να το κάνεις πιο ισχυρό και πιο ελκυστικό, αλλά ταυτόχρονα και πιο λειτουργικό. Μόλις τελειώσετε με όλα τα παραπάνω και νιώθετε ότι σας λείπει αυτό το κατιτί για να ολοκληρωθεί η συνταγή, τότε σκεφτείτε σοβαρά την αγορά μιας κάρτας που θα σας εξοπλίσει με περισσότερες USB θύρες. Αυτό, θα ολοκληρώσει τη μεταμόρφωση και θα δώσει στο σύστημά σας αξιόλογες δυνατότητες επέκτασης! PC

Μια κάρτα μα ποια κάρτα;

Δεν αναφέρουμε πουθενά την κάρτα ήχου; Σαφώς, διότι δεν αποτελεί σημαντικό ζήτημα σε μία αναβάθμιση. Αν κάποιος δεν ενδιαφέρεται απόλυτα για περιβάλλοντα ήχο, πρέπει απλώς να ξέρει ότι η κάρτα, όσο πιο ισχυρή είναι, "ξεφορτώνει" το σύστημα από περιττούς υπολογισμούς στον τομέα του ήχου. Πάντως, μία SoundBlaster Live! προηγούμενης γενιάς είναι υπεραρκετή για το μέσο χρήστη.

Αλληλογραφία

Φίλοι μου,
Μεγάλο υπήρξε το feedback σας, τόσο σε e-mails όσο και σε μηνύματα, στο forum του περιοδικού μας (http://www. pcmaster. gr) σχετικά με το προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μας. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικότερα αποσπάσματα των απόψεών σας θα διαβάσετε στο τεύχος που ήδη κρατάτε στα χέρια σας. Βεβαίως, πολλές ακόμη ενδιαφέρουσες επιστολές καταλαμβάνουν το χώρο της "Αλληλογραφίας" αυτού του τεύχους. Σκοτεινοί νεκρομάντες, οι "προστάτες" των gamers, ακόμα και τα... Pokemon έχουν τη θέση τους στη στήλη μας. Αλήθεια, πώς σας φάνηκε το ανανεωμένο "PC Master"; Περιμένουμε τις απόψεις σας, όσο αιχμηρές κι αν είναι, προκειμένου να τις δημοσιεύσουμε τον επόμενο μήνα. Καλή ανάγνωση!

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 149

◆ Αγαπητό "PC Master",

Θερμά συγχαρητήρια για το τεύχος 149! Επιτέλους, το περιοδικό ασχολήθηκε με θέματα που απασχολούν ευρύτερα τους νέους ανθρώπους, όπως η κινητή τηλεφωνία και οι εξελίξεις με το Xbox. Ελπίζω να συνεχίσετε να μας ενημερώνετε για όλ' αυτά, μια και δεν είμαστε συνέχεια κλεισμένοι ανάμεσα σε τέσσερις τοίχους μπροστά σε ένα PC, όπως μερικοί θέλουν να πιστεύουν. Ασχολούμαστε και με άλλα πράγματα και θέλουμε να διαβάζουμε γι' αυτά στο αγαπημένο μας περιοδικό.

Επίσης, πολύ όμορφο και πρακτικό ήταν το μπουκάλι. Ελπίζω να συνεχίσετε να μας προσφέρετε τέτοια δώρα, τα οποία να είστε σίγουροι πως ανεβάζουν την αξία του "PC Master".

Φιλικά,
Αντώνης
klyrk869@hotmail.com

◆ Τι ήταν αυτό πάλι, ρε παιδιά, με το παγουράκι; Τόσο απαραίτητο είναι για τους PC users; Ελπίζω τουλάχιστον το επόμενο εορταστικό τεύχος να μη συνοδεύεται από παρόμοιο "δωράκι", καθώς επίσης να μην έχει "διορθωθεί" προς τα πάνω η τιμή του όταν, μάλιστα, δεν συνοδεύεται από γενναία αύξηση στις σελίδες του περιοδικού ούτε από τη μετάβαση σε DVD, που κάποιοι από εμάς θέλουν (ανάμεσα τους και εγώ) και η οποία θα γίνει αργά ή γρήγορα.

Φροντίσατε, βέβαια, να μας προμηθεύσετε με ερωτηματολόγιο, αλλά εγώ θα τα πω, ούτως ή άλλως. Ως τώρα νομίζω ότι κάνατε καλή δουλειά, αλλά τώρα μου φαίνεται πως κάτι αλλάζει. Αν πράγματι επιθυμείτε να καλύψετε το χώρο των κονσολών, κάντε το τουλάχιστον ισότιμα και για τις τρεις μεγάλες πλατφόρμες. Οσο για το θέμα των κινητών, είναι άσχετο με το χώρο των υπολογιστών.

Συγγνώμη που το mail είναι μόνο παράπονα. Παρ' όλο που κοντεύω να κλείσω 100 τεύχη ως αναγνώστης σας, είναι η πρώτη φορά που σας γράφω. Είναι σημαντικό για μένα το περιοδικό που αγόραζα κάποτε για τα PCs να διατηρήσει τη φυσιογνωμία του και να μην εξελιχθεί σε ένα ακόμα περιοδικό ποικίλης ύλης.

Με εκτίμηση,
Κώστας
kkourant@csd.auth.gr



◆ Αγαπητέ κύριε Χάρη Κλάδη,

Σας στέλνω αυτό το e-mail με αφορμή το ρεπορτάζ σας στο "PC Master" σχετικά με το Xbox. Το ρεπορτάζ σας ήταν πάρα πολύ καλό και μπορούσε κάποιος, διαβάζοντάς το, να πάρει πολλές πληροφορίες για το Xbox. Ομως, η κοπέλα που παρουσιάζετε στο άρθρο αυτό μου απέσπασε πολλές φορές την προσοχή από το ανάγνωσμα του συγκεκριμένου κομματιού. Για το λόγο αυτόν πήρα το θάρρος να σας ζητήσω, αν μπορείτε, να μου στείλετε πληροφορίες για αυτήν. Αν δεν μου στείλετε, δεν θα με πειράξει, γιατί ξέρω ότι σας φέρνω σε δύσκολη θέση.

(Τα στοιχεία του αναγνώστη δεν δημοσιεύονται, ύστερα από σχετικό αίτημά του)

◆ Αναρωτιέμαι, ρε φίλε, αν πληρώνεσαι καλά για να γράφεις για το Xbox και αν έχεις το κεφάλι σου ψηλά. Πάντως, το περιοδικό σου τα παίρνει σίγουρα χοντρά από τη Microsoft, μια και στα τελευταία τεύχη δεν έχει σταματήσει ν' αναφέρεται στην κονσόλα της.

Και μη μου τσαμπουνήσεις τώρα το γνωστό τροπάριο για τα εξαρτήματα ηλεκτρονικού υπολογιστή και τα Windows, γιατί Intel έχουν και τα F-16 μέσα. Επεξεργαστές έχουν τα πάντα, η τεχνολογία δεν ξεκίνησε απ' τις κονσόλες. Γιατί δεν προεκτείνετε τα αφιερώματά σας

σε ενισχυτές, βίντεο, αεροπλάνα, μπεκάτσες κ.ο.κ.; Το άλλο πάλι με τα κινητά τι είναι;

Πιο έντιμο είναι να χώσετε ένα διαφημιστικό φυλλάδιο (και θα τα πάρετε χοντρά για το ένθετο) απ' το να σπαταλάτε τις σελίδες του περιοδικού.

Λεωνίδας Μπενετάτος
lbenetatos@hotmail.com

◆ Μόλις πήγα στο περίπτερο να αγοράσω το "PC Master", είδα ένα εξώφυλλο μ' ένα 16χρονο που έγραφε "μας πήρε τα μυαλά". Πρώτος συνειρμός μήπως είναι κανένα "Nitro" και έχει φωτογράφηση καμία κοπέλα... Παρατηρώντας, όμως, καλύτερα, διακρίνω μία επιγραφή Xbox. Δεύτερη, μεγαλύτερη φλασιά. Μήπως είναι κανένα περιοδικό για κονσόλα; Αλλά όχι, γράφει "PC Master"... Τι σχέση έχει το "PC Master" με το Xbox; ΑΠΟΛΥΤΩΣ καμία... Βασικά τα παίρνω τελευταία με τις κονσόλες και μ' όλους τους αγράμματους που λένε ότι θα αντικαταστήσουν τα PCs.

Zagorin
kzagor@araneous.gr

◆ Εγώ εξακολουθώ να μην καταλαβαίνω τι σας πειράζει το δώρο με το μπουκάλι. Δωρεάν ήταν, ρε παιδιά. Εξάλλου, από το τίποτα... (δεν νομίζω να μας έχει συνηθίσει το "PCM" σε πολλά δώρα συνοδευτικά). Στο κάτω κάτω τι έχει η εμφάνισή του; Δεν μου θυμίζει κάτι το παιδικό. Αντίθετα όλοι οι αθλητές τέτοια χρησιμοποιούν (ισοτονικά ποτά κ.λπ.).

Con
kromidas@panafonet.gr
(PC Master forum)

◆ Αυτό που με έκανε έξω φρενών ήταν το αφιέρωμα του "PCM" Μαρτίου στην κινητή τηλεφωνία για νέους! Σε λίγο το "PC Master" με ανανεωμένο clubbing control και με gossip για όλους τους επώνυμους! Ναι, υπερβάλλω, αλλά έχω κάθε λόγο, όταν βλέπω ένα καθαρά χομπιστικό (ωραία λέξη, ε;) περιοδικό να καταλήγει σε περιοδικό ποικίλης ύλης... Ως αποκορύφωμα, αναγνώστης στη στήλη της αλληλογραφίας ζητά αφιέρωμα στο "PCM" για τα UFOs!!!

Dyolf
loom_np@otenet.gr

◆ 1. Το Xbox είναι της Microsoft (η μεγαλύτερη εταιρεία software στον κόσμο κι ας μη συμφωνούν μερικοί).

2. Είναι μικρογραφία ενός PC, έχει επεξεργαστή (από την Intel), σύστημα γραφικών (nvidia), σκληρό δίσκο, DVD-ROM κ.λπ.

Γιατί να μην ασχοληθεί, λοιπόν, και το "PC Master", όπως έκαναν όλα τα υπόλοιπα περιοδικά του χώρου;

Peris
percs@the.forthnet.gr
(PC Master forum)

◆ Το νέο εξώφυλλο του "PC Master" ήταν υπέροχο! Πιστεύω πως θα πρέπει να καθιερωθεί η παρουσίαση ενός κοριτσακίου (LOL, άκου λέξη!) στο εξώφυλλο να κρατά ένα Gameboy Advanced, έναν Pentium 4 ή τη συσκευασία των Windows XP. Με αυτόν τον τρόπο και το περιοδικό θα γίνει ανάρπαστο και τα κέρδη θα είναι τρελά (τρέλα με κορδέλα)!

Αν δεν πραγματοποιηθεί η επιθυμία μου/μας τον επόμενο μήνα, θα κατέβουμε όλοι σε διαδήλωση αρχικά έξω από τα γραφεία του "PC Master" και αργότερα στην Πλατεία Συντάγματος μαζί με τον Χριστόδουλο. Εχουμε κλείσει θέσεις για 50 εκατομμύρια κόσμο (για να έχουμε και άπλα) στο Ολυμπιακό Στάδιο, για βραδιά μουσικής κατά της παγκοσμιοποίησης... (άσχετο, αλλά άμα κάνουμε συναυλία για το "PC Master" θα έρθουν μόνο 49 εκατομμύρια, οπότε θα χρεωθώ εγώ...).

Λοιπόν, αποφάσισα να πάρω και δεύτερο τεύχος, για να κόψω το εξώφυλλο και να το κορνιζάρω στον τοίχο και να γράψω με spray με μεγάλα γράμματα από κάτω "ΧΡΥΣΑ"! Μα τι γλυκό κοριτσάκι είναι αυτό... Οποιος την έχει δει ή τη γνωρίζει προσωπικά, του δίνω 50.000 ευρώ για το τηλέφωνό της... Μια καλή λύση ώστε να είναι όλοι ευχαριστημένοι στην περίπτωση των άρθρων, όπως αυτά για το Xbox και τις κονσόλες, είναι να τα τυπώνετε σε μορφή ενθέτου, ώστε να μη σπαταλιέται ο χώρος του περιοδικού. Ετσι, όποιος θέλει τα διαβάζει, ενώ όποιος δεν θέλει όχι, χωρίς να χάνεται πολύτιμος χώρος από το περιοδικό.

Για το παγουρίνι, εγώ προσωπικά δεν έχω πρόβλημα. Ηταν καλοπροαίρετο.

ToliS
apotrik8@x-treme.gr
(PC Master forum)

Αγαπητοί φίλοι,

Διαβάσαμε με πολύ ενδιαφέρον τα e-mails σας, καθώς και τα μηνύματα που γράψατε στο forum σχετικά με το τεύχος 149 του περιοδικού. Οπως έγινε κατανοητό, πολλοί από εσάς έχετε ενστάσεις ως προς τρία θέματα: Το μπουκάλι-δώρο, το άρθρο για το Xbox και το αφιέρωμα στην κινητή τηλεφωνία για νέους.

Οσον αφορά στα δύο άρθρα, θα θέλαμε να σημειώσουμε τα εξής: Το περιοδικό μας προσπαθεί πάντοτε να είναι κοντά σε οτιδήποτε καινούριο νομίζουμε πως ενδιαφέρει το αναγνωστικό κοινό μας. Κάποτε οι Amig-άδες και οι Atari-κοί έγραφαν τα ίδια για τα PCs που βρίσκονταν στα σπάργανα. Η, αν θέλετε, ποιος ξεχνά τις πάμπολλες συζητήσεις που έγιναν όταν το "PC Master" αποφάσισε να παρουσιάζει 4σέλιδα game reviews, φτάνοντας στο σημείο να κυκλοφορεί για αρκετό καιρό ως "2 περιοδικά σε 1"; Οι καιροί αλλάζουν, φίλοι μου, κι εμείς μαζί τους. Αν μείνουμε στάσιμοι, τότε θα απευθυνόμαστε μονάχα στους σκληροπυρηνικούς, που κι αυτοί ολοένα θα ελαττώνονται σε αριθμό.

Ενα περιοδικό τεχνολογίας οφείλει να δοκιμάζει συνεχώς την ένταξη νέων στοιχείων στην ύλη του. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει σε καμία περίπτωση πως, εάν κάτι δεν σας αρέσει, εμείς θα συνεχίσουμε να το συμπεριλαμβάνουμε στις σελίδες του "PC Master" πεισματικά. Αλίμονο, καμιά διάθεση δεν έχουμε να "κάνουμε του κεφαλιού μας", γι' αυτό, άλλωστε, και ζητήσαμε αμέσως τη γνώμη σας μέσω του ειδικού ερωτηματολογίου που υπήρχε στο προηγούμενο τεύχος. Εσείς είστε οι τελικοί κριτές που θα αποφασίσουν τι πρέπει να υπάρχει στο "PC Master" και τι όχι.

Μπορεί εμείς, π.χ., να θεωρήσαμε ότι, επειδή οι δημοσκοπήσεις δείχνουν ότι τα κινητά τηλέφωνα ενδιαφέρουν σε μεγάλο βαθμό τις ηλικίες που απαρτίζουν κατά πλειοψηφία το target group του "PC Master", θα ήταν καλό να αναφερθούμε σ' αυτά. Αν εσείς έχετε άλλη άποψη, φυσικά, δεν πρόκειται να ξανασχοληθούμε στο μέλλον. Το ίδιο ισχύει και για το Xbox (αν και, όπως βλέπετε και στο σκίτσο, τα "πήραμε" χοντρά από τη Microsoft για να το προωθήσουμε).

Σχετικά με το μπουκάλι, επρόκειτο για ένα δώρο προς το αναγνωστικό κοινό μας χωρίς επιπλέον κόστος για εσάς. Αν δεν θέλετε τέτοια δώρα, είναι αυτονόητο πως δεν πρόκειται κι εμείς να τα συνεχίσουμε - δεν είμαστε μαζοχιστές, προς Θεού...

Τέλος, η πρόταση του φίλου μας ToliS για το ένθετο σχετικά με τις κονσόλες είναι πολύ ενδιαφέρουσα και περιμένουμε τις δικές σας απόψεις για το θέμα, ώστε να αποφασίσουμε εάν, τελικά, θα προχωρήσουμε στην υλοποίησή της.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε θερμά για το feedback σας σχετικά με το τεύχος 149. Η γνώμη σας είναι πάντοτε πολύτιμη για μας και σας παρακαλούμε να συνεχίσετε να την εκφράζετε ώστε το "PC Master" να είναι πάντοτε προσαρμοσμένο στις δικές σας επιθυμίες και ανάγκες.

Αλληλογραφια

ΤΟ PC HAMSTER ΚΑΙ... Ο PICACHU!

Χαίρετε. Σας γράφω από ένα "αδερφό" περιοδικό, το PC Hamster, και θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συλλυπητήρια για τον αρχισυντάκτη που έχετε. Εμείς έχουμε αρχισυντάκτη τον Picachu και τον αγαπάμε όλοι. Γι' αυτό θα ήθελα να παρακαλέσω θερμότατα τον κύριο Κράτσα να σταματήσει να του στέλνει e-mail με συνταγές μαγειρέματος συντακτών και... άνθρακα, γιατί απλούστατα η τρομοκρατία του δεν θα περάσει. Επίσης, θα ήθελα να καταγγείλω δημόσια μέσω του περιοδικού σας την πρώτη, πρωτοφανή και βάναυση τιμωρία συντάκτη στα γραφεία μας, η οποία έχει ως εξής: Συντάκτης που διέδιδε γελοία ανέκδοτα κατά του αξιότιμου αρχισυντάκτη μας (τι αρχίζει κίτρινο στο μίξερ και τελειώνει κόκκινο;) ένα απόγευμα που δούλευε στο γραφείο δέχτηκε την επίθεση θηριώδους πάνθηρα καθοδηγούμενου από ασπρομάλλη μυστηριώδη τύπο με μαύρο δέρμα και μαβιά μάτια. Σαφώς ο άμοιρος εργαζόμενος, καθότι συντάκτης του PC Hamster, ήταν εύκολη λεία για τον πάνθηρα, τον οποίο αναζητούν για να εκδικηθούν οι υπόλοιποι συντάκτες σε συνεργασία με τον υπαστυνόμο Μπέκα.

Οι πρώτες ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες αναφέρουν ότι ο πάνθηρας λέγεται Ιτζελοουκαστιμιτζίλιαν(?!) και ο δράστης Δημήτρης (άλλο plane άλλο name). Να σας συστήσω και το κατάλληλο όπλο κατά του μαστιγώματος. Είναι η σουλφαμιδόσκονη (δεν ξέρω τι κάνει, αλλά έχει ωραίο όνομα η άτιμη). Σοβαρά, τώρα, η καλύτερη λύση κατά της ακαταλόγιστης κακομεταχείρισης και κακοποίησης, όπως και της απίστευτα καταπιεστικής εκμετάλλευσης συντακτών από ανωτέρους (ονόματα δεν λέμε, κ. Κράτσα) είναι.... αλλά ας μη σας κουράζω άλλο.





Υ.Γ. 1: Ενα μεγάλο μπράβο στους παρουσιαστές των παιχνιδιών: Torment, Baldur's Gate, Icewind Dale, καθώς και στη συμπάθειά μου, τον κύριο Λυρή.

Υ.Γ. 2: Χαιρετίσματα στα "αδερφά" περιοδικά PC Hustler και PC Faster (περιοδικό για overclocking).

Υ.Γ. 3: Το μόνο που αποζητώ είναι μία συνέχεια του Torment.

Υ.Γ. 4: Πειρατεία vs Original: Εδώ και λίγο καιρό έχω ψάξει τα περισσότερα καταστήματα της Αθήνας για το Torment αυθεντικό (το αξίζει), αλλά χωρίς αποτέλεσμα. Παρ' όλα αυτά, πειρατικό υπάρχει παντού.

Υ.Γ. 5: Τελικά, η πειρατεία βοηθάει τους συλλέκτες ή περιορίζει το εμπόριο;

Υ.Γ. 6: Αν μπορείτε, αφιερώστε μια σελίδα όπου θα αναφέρετε τις επανακυκλοφορίες παλιότερων παιχνιδιών (για να μη χάνονται οι καλές ευκαιρίες).

Υ.Γ. 7: Φανταστείτε ένα Half-Orc Monk να παλεύει με ένα Halfling Barbarian. Εγώ δεν μπορώ!

Φιλικά,
Γιώργος "Kafrilos" Σταμούλης

Φίλε Γιώργο,

Ποιος Picachu μου λες τώρα; Στο "PC Master" έχουμε όλα τα Pokemon μαζεμένα! Ιδού μια πρόχειρη καταμέτρηση: Clarizard (Χάρης Κλάδης), Tsourino (Ανδρέας Τσουρινάκης), Metakod (Νίκος Κόντης), Tuliasaur (Βασίλης Τουλιάς) και έπεται συνέχεια...

Για τις επανακυκλοφορίες



θα σας ενημερώνουμε από την τακτική ειδησεογραφία κάθε τεύχους (στήλη "PC Matrix"), ενώ θα λάβουμε υπόψη μας και την πρότασή σου για ξεχωριστή σελίδα στο περιοδικό.

32 ΚΙΛΑ PATCH!

Πρώτα απ' όλα θα ήθελα (και όχι άδικα) να σας συγχαρώ για την εξαιρετική δουλειά που κάνετε όλα αυτά τα χρόνια. Σας παρακολουθώ χωρίς καμία διακοπή από τον Ιούλιο του 1996 και αυτή η περίοδος νομίζω ότι μου δίνει το δικαίωμα να μπορώ να εκφράσω τη γνώμη μου.

Δεν θέλω να υπεισέλθω σε κανένα θέμα, γιατί νομίζω ότι το περιοδικό είναι άψογο απ' όλες τις απόψεις. Το μόνο που θα ήθελα, και συγγνώμη για το θάρρος, είναι να σας ζητήσω μία χάρη. Αυτόν τον καιρό ασχολούμαι φανατικά με το Ghost Recon, ένα πολύ καλό παιχνίδι στον τομέα των actions & strategies, κατά τη γνώμη μου το καλύτερο απ' όλα, το Tom Clancy's games. Το πρόβλημά μου, λοιπόν, είναι το εξής: Όλο αυτόν το καιρό έχω κατεβάσει από το Internet πάρα πολλά mods για το παιχνίδι, που πράγματι του δίνουν μία άλλη αίσθηση και ανεβάζουν το gameplay σκάλες πιο πάνω. Μέχρι εδώ όλα καλά, έλα μου ντε, όμως, που η εταιρεία στις 6/2/02 περίπου έβγαλε ένα patch, το οποίο, ούτε λίγο ούτε πολύ... ζυγίζει 31,8MB!!!

GREEKS ON THE VERGE OF CREATIVE MELTDOWN

Γεια χαρά. Ξέρω ότι είχα απειλήσει ότι θα σας ξαναγράψω, αλλά δεν το περιμένατε τόσο γρήγορα, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, με ανάγκασαν οι συνθήκες - ήτοι κάποια ύποπτα e-mails που άρχισα να λαμβάνω μόλις δημοσιεύτηκε το προηγούμενο γράμμα μου στο τεύχος Δεκεμβρίου. Μ' έβαλαν σε υποψίες ότι ΕΣΕΙΣ μπορεί να τους βάλατε να μου την πέσουν όλοι μαζί για να μη σας ξαναενοχλήσω.

Εις μάτην, είμαι απτόητος. Η ενέργειά σας είναι το μπούμερανγκ που θα σας ανοίξει το κεφάλι! [τρέμω ήδη στη σκέψη της γλοιώδους ουσίας που θα ξεχυθεί από μέσα... τι δυσωδία... τι αποσύνθεση... τι παρακμή... ;-)]

Ο τίτλος του μηνύματός μου είναι, φυσικά, παράφραση της γνωστής ταινίας του Π. Αλμοδοβάρ. Η σημασία του θα γίνει φανερή μετά την ανάγνωση του παρακάτω. Είναι αντίγραφο της απάντησης που έστειλα σ' έναν από τους... "σκοτεινούς σου απεσταλμένους", Vantor - ελπίζω αυτή τη στιγμή να καίγεται στο πυρ το εξώτερο (ήτοι τρίτη πόρτα δεξιά στα υπόγεια του περιοδικού σας, αν δεν με απατά η μνήμη μου).

Ολα ξεκίνησαν από το γράμμα μου στο περιοδικό σας, ένα e-mail που έλαβα από έναν fan, και το δικό του γράμμα στο περιοδικό που δημοσιεύτηκε στο τεύχος Φεβρουαρίου. Το όνομά του (τέρατος) είναι Βασίλης Κατάνας (μ' "έδωσε στεγνά" στο δικό του γράμμα, οπότε τον σεντράρω κι εγώ ασάλιωτα) ;D

Φαίνεται ότι είναι πολλοί αυτοί που "συγκινήθηκαν" με το γράμμα μου στο "PC Master"! Φυσικά, ποτέ δεν αμφέβαλλα ότι είναι δεκάδες οι φιλόδοξοι Ελληνες (μεσογειακό χαρακτηριστικό μας γαρ) που ενδιαφέρονται διακαώς να ασχοληθούν με τη δημιουργία παιχνιδιών. Επίσης, ήμουν σίγουρος ότι, αν οι συνθήκες ήταν ευνοϊκότερες, οι περισσότεροι από αυτούς, στην πλειονότητά τους νέα παιδιά όπως εσένα και τον Βασίλη, θα είχαν όχι μόνο ήδη αρχίσει προ πολλού, αλλά θα είχαν ήδη φτιάξει και κάτι καλό.

Αλλά, δυστυχώς, τα πράγματα είναι όπως είναι... ρωτήστε τον Ανδρέα-Παρασκευά (τον σερ Τσουρ, ντε!) να σας πει πώς είναι το "καταστατικό" στη χώρα μας και γιατί είμαστε καταδικασμένοι να κυνηγάμε την ουρά μας σ' αυτό το θέμα.

Ας είναι. Δεδομένων αυτών των συνθηκών, ας δούμε τι μπορεί να γίνει. Υπάρχει μία λαϊκή παροιμία που λέει ότι "ένας κούκος δεν φέρνει την άνοιξη". Σωστό, αλλά με μια ουσιαστική ένσταση: Οταν διατυπώθηκε αυτή η "σοφία", δεν υπήρχαν ακόμα υπολογιστές. Τι σημασία έχει αυτό; Θυμηθείτε πόσοι ήταν οι κούκοι που έφεραν την άνοιξη σε κάθε είδος παιχνιδιού (J. Romero, J .Cormack, R.Williams, P. Molyneux) ή σε κάθε κατεύθυνση των υπολογιστών (S. Jobbs, B. Gates, Linus) και θα δείτε τη ΝΕΑ αλήθεια: Αρκεί πολλές φορές ένας κούκος για να ανθίσει ένα νέο δέντρο. Ενα δέντρο μόνο του δεν κάνει την άνοιξη, θα μου πείτε. Αλλά πολλά μαζί κάνουν ολόκληρο δάσος. Αυτή τη στιγμή βλέπω μπροστά μου ένα-ένα να ξεπετάγονται πολλά βλαστάρια και μακάρι μια μέρα να κάνουν ένα δάσος.

Δεν σκόπευα να παίξω το ρόλο του κούκου, αλλά, απ' την άλλη, ούτε και ο κούκος έχει επίγνωση της επιρροής του στα δέντρα. Χαίρομαι που έδωσα το έναυσμα για κάτι τόσο σπουδαίο, αλλά, δυστυχώς, δεν μπορώ να συνεισφέρω πολλά περισσότερα απ' αυτό: το έναυσμα.

Οπως εξήγησα και στον Βασίλη, δεν είναι θέμα τι γνώσεις έχω (εγώ ή ο οποιοσδήποτε) στον προγραμματισμό - βοηθάνε, αλλά δεν είναι το παν. Η πεμπτουσία της δημιουργίας είναι η φαντασία. Υστερα απ' αυτήν έρχονται τα πρακτικά θέματα, όπως οι γνώσεις, οι διαθέσιμοι πόροι και ο -ρημάδης- ο χρόνος. Εγώ ξεκίνησα κάτι με εντελώς "χομπίστικη" διάθεση. Ζύγισα τα παραπάνω, είδα τι με παίρνει να κάνω και μέχρι πού να το φτάσω, και ξεκίνησα. Το γράμμα μου στο περιοδικό άρχισε μία αλυσιδωτή αντίδραση, η οποία παρερμηνεύτηκε ως "πρόταση σύστασης ομάδας δημιουργίας ψυχαγωγικού λογισμικού" - για να το θέσω με επιστημονική ορολογία. Μακάρι, ειλικρινά μακάρι, να μπορούσα να φέρω εις πέρας τέτοιον ρόλο. Δεν θα το σκεφτόμουν δεύτερη φορά, αφού πιστεύω ότι γι' αυτό γεννήθηκα: Για να φτιάχνω παιχνίδια σε υπολογιστές. Είναι το όνειρό μου, το οποίο άργησα να συνειδητοποιήσω. Εχω, όμως, μπαρκάρει για άλλο λιμάνι τώρα, είμαι καπετάνιος στο καράβι αυτό και έχω κι άλλες "ψυχές" επιβατών να σκεφτώ προτού χαράξω νέα ρότα... Είμαι παντρεμένος, με παιδί, 32 χρόνων, δημόσιος υπάλληλος κ.λπ. Αντιλαμβάνεσαι ότι οι "θάλασσές" μας είναι διαφορετικές: Εγώ ανεβοκατεβαίνω το ίδιο ποτάμι κάθε μέρα, εσύ έχεις ολόκληρο ωκεανό μπροστά σου. Εύχομαι να βρεις νωρίς τι είναι αυτό που πραγματικά θέλεις να κάνεις. Πιο πολύ εύχομαι, όταν το βρεις, να μην είναι πολύ αργά για να το κυνηγήσεις.

Ο Βασίλης έχει τον ενθουσιασμό αλλά και το χρόνο για το εγχείρημα αυτό. Είναι κι άλλοι που επικοινώνησαν μαζί του. Εγώ ό,τι μπορώ να σας προσφέρω από θέμα γνώσεων (καθαρά εγκυκλοπαιδικά), θα το κάνω με μεγάλη ευχαρίστηση. Ημουν προγραμματιστής, έχω "διαβάσει" πολύ για τη δημιουργία παιχνιδιών, έχω σπουδάσει τεχνητή νοημοσύνη, έκανα μάστερ πάνω σε τεχνικές AI κ.λπ. Επαναλαμβάνω, για άλλη μια φορά, όμως: Η διάθεση και η φαντασία είναι που μετράνε όσο τίποτα. Τα υπόλοιπα (εκτός από τον -ρημάδη- χρόνο) υπάρχουν στο Internet. Α, να μην ξεχάσω και τους "πόρους". Φοβάμαι ότι αυτό είναι που αποθαρρύνει τους περισσότερους από το να ασχοληθούν, μια και δεν υπάρχει στην Ελλαδίτσα μας υποδομή για τέτοια "έργα".

Φιλικά, Νίκος, valliant69@otenet.gr

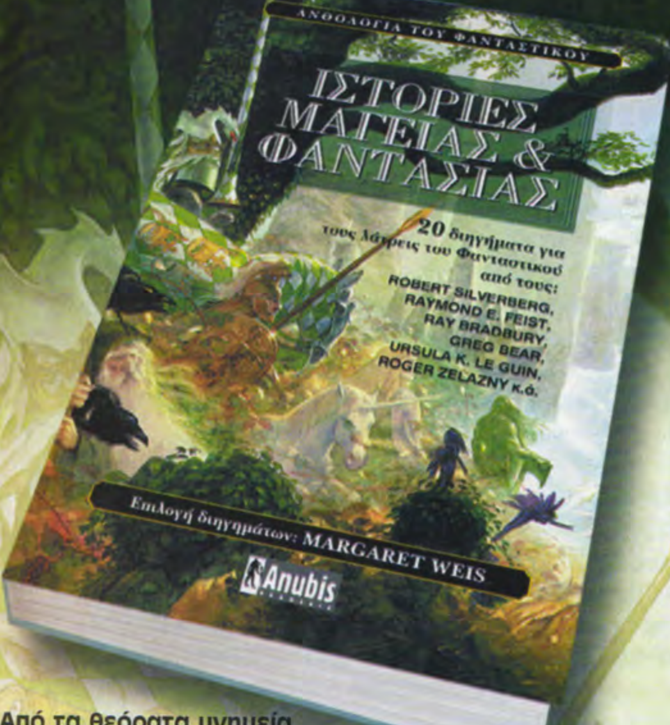
Πιστεύω ότι το θέμα έχει αρχίσει να παίρνει... ενθαρρυντικές διαστάσεις. Ισως εσείς έχετε δει πολλά τέτοια "κύματα" να φουσκώνουν και να ξεφουσκώνουν κι έτσι δεν βιάζεστε να ανοίξετε ακόμα σαμπάνιες. Ωστόσο, εγώ σκοπεύω να οδηγήσω αυτά τα παιδιά, όσο μπορώ, στο δρόμο του scratchware (για το οποίο σας έγραψα την τελευταία φορά) και ίσως αυτά φέρουν την άνοιξη στην Ελλάδα. Κάθε βοήθεια από μέρους σας θα τους είναι πολύτιμη.

Φίλε Νίκο,

Το περιοδικό μας είναι εδώ για να βοηθήσει κάθε φιλότιμη προσπάθεια στο χώρο. Αν, λοιπόν, δούμε πως υπάρχει ενδιαφέρον, να είσαι σίγουρος ότι δεν θα μείνουμε κι εμείς με τη σειρά μας αμέτοχοι. Αναμένουμε το feedback όσων επιθυμούν να ξεκινήσουν μια τέτοια "ομάδα ψυχαγωγικού λογισμικού" όπως αυτή που προτείνεις.

ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ



Από τα θεόρατα μνημεία της αρχαιότητας ως τα μύχια της ψυχής ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, από τους άφατους κόσμους της φαντασίας ως τις αχανείς εκτάσεις της ερήμου, από το κάλεσμα απόκοσμων πλασμάτων ως το βλέμμα του παιδιού της διπλανής πόρτας, ένα είναι το σταθερό στοιχείο στο σύμπαν...

Η ΜΑΓΕΙΑ!

Η Margaret Weis, δημιουργός των ανθολογιών "A Dragon-Lover's Treasury of the Fantastic" και "A Quest-Lover's Treasury of the Fantastic" και συνδημιουργός των bestsellers σειρών "Dragonlance"™ και "DeathGates", προτείνει στους λάτρεις της λογοτεχνίας του μαγικού μια συλλογή 20 διηγημάτων από τους βραβευμένους αριστοτέχνες του είδους:

Robert Silverberg	Ursula K. Le Guin
Raymond E. Feist	Roger Zelazny
Ray Bradbury	Greg Bear κ.ά.

Επιλογή διηγημάτων: Margaret Weis
Εικονογράφηση εξωφύλλου: John Howe

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Με την ταπεινή σύνδεσή μου είναι αρκετά (αν όχι πολύ) χρονοβόρα η οποιαδήποτε προσπάθεια για downloading, γι' αυτό, λοιπόν, θα ήθελα να σας παρακαλέσω, αν μπορούσατε και αν θέλατε, να κάνατε μια προσπάθεια να το κατεβάζατε εσείς. Ξέρω ότι κι άλλες φορές έχετε συμπεριλάβει στο CD σας άλλα patches αρκετών MB, αλλά, φυσικά, ποτέ κάτι τόσο τεράστιο, γι' αυτό αν δεν γίνεται, σας καταλαβαίνω απόλυτα.

No hard feelings
Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας.
Με μεγάλη εκτίμηση,
Προβέτζας Χριστόδουλος
Μυτιλήνη

Φίλε Χριστόδουλε,

Είναι όντως ολίγον... βαρύ το patch που ζητάς, θα προσπαθήσουμε, ωστόσο, να το συμπεριλάβουμε σε επόμενο CD-ROM μας. Δυστυχώς, και οφείλω να κάνω αυτή την επισήμανση επειδή οι "παραγγελιές" έχουν αυξηθεί επικίνδυνα τον τελευταίο καιρό, δεν είναι δυνατόν να βάζουμε ό,τι μας ζητάτε, αφού τα μεγέθη είναι απαγορευτικά, ειδικά αν τα δει κανείς... αθροιζόμενα. Πιέστε μέσα από τις επιστολές σας για να μπει DVD-ROM στο "PC Master" και θα ικανοποιηθείτε όλοι! Μόνο τότε, όμως, αφού τι να πρωτοχωρέσει σ' ένα CDάκι...

MAME, ΒΙΑ ΚΑΙ SODOM

Χαιρετώ όλους τους συντάκτες του "PC Master" και ιδιαίτερα τον εξαίρετο, ανυπέρβλητο, εξωφρενικά ευφυή αρχισυντάκτη, τον Mr. Σαρκ-Σατ. Είναι το πρώτο γράμμα που σας στέλνω, αλλά σας διαβάζω από το 1994. Θέλω να θίξω πολλά (ουουουου!!) και σοβαρά θέματα, οπότε προχωράω ολοταχώς...

Πρώτα θα θίξω το θέμα... όχι της πειρατείας, αλλά της βίας στα παιχνίδια. Θέλω να ρωτήσω αυτούς τους άσχετους που κρίνουν παιχνίδια, όπως τα Carmageddon, Grand Theft Auto, Soldier Of Fortune κ.λπ., ΤΙ ΞΕΡΟΥΝ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ; Για να μην παρεξηγηθώ, αναφέρομαι σε εκείνους τους ψυχολόγους και τις "κατίνες" που έχουν τα μούτρα να κρίνουν!

Σ' αυτά (και άλλα, φυσικά) ο ήρωας υποδύεται έναν εγκληματία στρατιώτη, υπερασπιστή του καλού κ.ο.κ. ΤΙ ΗΘΕΛΑΝ ΟΙ ΕΝ ΛΟΓΩ ΚΥΡΙΟΙ; ΝΑ ΠΛΕΚΕΙ; Η βία είναι αναπόσπαστο μέρος των παιχνιδιών και της ζωής και την ευθύνη για τα παιδιά την έχουν οι γονείς και όχι η SCi, η Interplay κ.ά. Δεν είμαστε τίποτα "χαζοαμερικανάκια" να κάνουμε ό,τι βλέπουμε στον υπολογιστή. Η ουσία είναι πως με τα παιχνίδια εκτονωνόμαστε και αποβάλλουμε ΕΠΙΤΥΧΩΣ ό,τι τάσεις βίας έχουμε μέσα μας. Δεν επιτρέπω, ως gamer, να κρίνουν οι άσχετοι και όχι οι αληθινοί ειδήμονες, οι GAMERS (συμπεριλαμβάνω και εσάς, τους συντάκτες του "PCM", φυσικά). Γιατί κανένα δίπλωμα δεν σου δίνει τις γνώσεις που αποκτάς από το gaming, ακόμη και αν είσαι διακεκριμένος επιστήμονας. Ουφ, πάει αυτό το θέμα.

Δεύτερο θέμα προς ανάλυση είναι η μουσική. Δεν καταλαβαίνω πώς κρίνουν το METAL, τα dance και ό,τι άλλο είδος μουσικής. Ο καθένας ακούει ό,τι γουστάρει, άσχετα αν το METAL είναι το καλύτερο (σωστός;). Ο καθένας κρίνει και επιλέγει με βάση αυτό που του αρέσει, χωρίς να χειραγωγείται από κανέναν.

Τελευταίο θέμα είναι κάποιες ερωτήσεις και απορίες.

1) Το Battlecry II πότε βγαίνει;

2) Κάντε κι άλλο αφιέρωμα στο MAME-NeoGeo γιατί η νέα έκδοση (v 0.58) έχει καλά παιχνίδια. Επίσης, γιατί δεν βάζετε

κανένα ROM της SNK, αφού έκλεισε; Τι κέρδος έχει από τα παιχνίδια της πλέον;

3) ΚΟΡΥΦΑΙΟ το Darkest Day! Πολλά bugs, όμως!

4) Βάλτε περισσότερα ROMs και λιγότερα EXTRAS, γιατί τα τελευταία αφορούν (ως επί το πλείστον) αυτούς που έχουν συγκεκριμένα παιχνίδια. Και μη βάζετε ROMs των Amiga, Commodore, Spectrum κ.λπ., γιατί τα αρχεία αυτά είναι μικρά σε μέγεθος και τα βρίσκει κανείς εύκολα.

With great respect of your overwhelming power,
BLACK CULTIST

Υ.Γ. 1: Θα τα σπάσουμε όλα στη συναυλία (SODOM - DESTRUCTION - KREATOR ντε!)

Υ.Γ. 2: Δημοσιεύστε το, ρε παιδιά! Κύριε Σαρκ-Σατ, έχω στην κατοχή μου ένα μαστίγιο με 66 ουρές φτιαγμένες από αγνό πυρίτιο! Σας το ΧΑΡΙΖΩ αν δημοσιεύσετε το γράμμα μου. Το είχα αγοράσει 380,666 ευρώ από έναν μοναχό στο Crystal Mountain. Επίσης, σας διαβάζω και σας έχω μέσα στην καρδιά μου για σχεδόν έξι χρόνια!

Υ.Γ. 3: Τα σπάσαμε όλα στη συναυλία (MARDUK ντε!)

Υ.Γ. 4: Αν έχω τυπογραφικά λάθη, παρακαλώ διορθώστε ό,τι νομίζετε.

Υ.Γ. 5: Hail to RPGs, FPS and STRATEGY games!

Υ.Γ. 6: ΤΕΛΟΣ!!!

Φίλε μας,

Οι ειδικοί επιστήμονες σίγουρα έχουν δικαίωμα να κρίνουν τη βία στα computer games - το θέμα κατά τη γνώμη μας δεν είναι αυτό, αλλά το πόσο έχουν εντρυφήσει στα games οι ίδιοι, προκειμένου να είναι ενήμεροι και να κατέχουν όσο το δυνατόν καλύτερα το αντικείμενο της κρίσης τους. Και, βέβαια, είναι αυτονόητο πως οι απόψεις των gamers έχουν και πρέπει να έχουν ιδιαίτερα μεγάλη βαρύτητα στο πλαίσιο μιας δημόσιας συζήτησης που τους αφορά άμεσα. Περιμένω το μαστίγιο, ε, μην ξεχνιόμαστε!

Ο ΝΕΚΡΟΜΑΝΤΗΣ ΚΑΙ ΤΑ... ΣΥΜΠΟΥΡΔΕΛΑ

Αγαπητέ Αρχοντα,

Δεν έχω πολύ χρόνο στη διάθεσή μου. Το ξέρω, το νιώθω πως με πλησιάζει. Απ' τη στιγμή που το ανακάλυψα, νιώθω συνεχώς





Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** τα SideWinder Precision 2, F/A-18E Super Hornet, Deathtrap Dungeon, Half-Life Blue Shift/Opposing Force, Half-Life+Counterstrike. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0946-371386

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 100 παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0944-579414

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** γνήσια τα: Terminator: Future Shock, The Dig, Master of Orion 1, Dune 1 & 2, Ringworld, Star Wars: Dark Forces 1, Star Trek: A Final Unity, UFO: Enemy Unknown, X-COM 2: Terror from the Deep, Journeyman Project 1-3 και Frontier: First Encounters. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 010 5818222, 0972-169796

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** απεγνωσμένα τα: Wing Commander 1 & 2 μαζί με τα add-ons τους, Wing Commander 3 & 4 και τα Wing Commander: Armada, Wing Commander Academy, Privateer 2. Ολα γνήσια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 010 5818222, 0972-169796

Hardware

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** AMD Duron 700MHz, Mainboard KinetiZ 7T, 720MB RAM, 20GB Hard Disk, Viper 770 3D 32MB AGPx4, οθόνη Philips 105S, 15", SoundBlaster Live! Player 5.1, DVD BTC 16x, Floppy Drive 1,44, Mouse, Keyboard. Πολλά Software. € 500. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0937-500765 ή 010 9831221

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** κάποια από τις παρακάτω mainboards: MSI BX Master, MSI 6163 Pro, ABIT BE6-2, ASUS P3B-F, καθώς και η κάρτα γραφικών Voodoo 4 4500. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 010 5818222, 0972-169796

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** πλαστικές φιγούρες Warhammer 40K (15 Spacemarines και 1 speedlander), το κουτί με τα βασικά αυθεντικά χρώματα και αχρησιμοποίητα πινέλα του Warhammer 40K, μαζί με το αγγλικό βιβλίο οδηγιών και το Codex των Dark Angels. Επίσης, πωλούνται πολλές μεταλλικές φιγούρες Warzone I (Cybertronic) μαζί με το ελληνικό βιβλίο οδηγιών και τις αγγλικές επιπρόσθετες οδηγίες Beasts of War, Dawn of War και Casualties of War. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 0972-897334
E-mail: astralcyborg@yahoo.gr

✦ **ΖΗΤΕΙΤΑΙ** συλλογή από ROMs για Nintendo 64. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Καρβουνιάρης
Τηλέφωνο: 0974-563760
E-mail: neogen556@hotmail.com

την παρουσία του, όπως ο Frodo ένιωθε τον Sauron. Φρόντισε σε παρακαλώ, άρχοντα, αυτή η γνώση να μεταλαμπαδευτεί. Ηταν, λοιπόν, μια συνηθισμένη μέρα του χειμώνα με ήλιο και ζέστη (όχι όπως πριν από μερικές μέρες που εδώ χιόνιζε). Είχα βαρεθεί να ψάχνω τα πανάρχαια βιβλία της γνώσης, όταν το μάτι μου έπεσε στο Σκοτεινό Βιβλίο (το "PC Master" ντε). Αρχισα σιγά σιγά να ξεφυλλίζω τις σελίδες των τόμων (οι 90 πρώτοι μού λείπουν, αφού έχουν καταδικαστεί σε λήθη). Φτάνοντας, λοιπόν, στον εκατοστό τόμο έπεσα στον ονειροκρίτη. Είπα να τον διαβάσω, μια και την προηγούμενη νύχτα είχα δει στον ύπνο μου τον Πατρίκο (και σύμφωνα με τον ονειροκρίτη με περιμένουν μεγάλοι κίνδυνοι), όταν πρόσεξα τη μοιραία λεπτομέρεια. Ναι, αυτό που τα πανάρχαια βιβλία της γνώσης δεν το περιελάμβαναν, το είχε το Σκοτεινό Βιβλίο. Σας παραθέτω το απόσπασμα αυτούσιο: "Τον γνώριζα. Ηταν ο Vantor, γνωστός Νεκρομάντης της σκοτεινής πλευράς, διάσημος για τις σαδιστικές μεθόδους που εφαρμόζει στους υπηκόους του". Ναι, άρχοντά μου. Είναι αλήθεια. Ο Σαρκ-Σατ είναι Νεκρομάντης. Τώρα ξέρουμε πώς γίνεται να σκοτώνει τους συντάκτες του με βασανιστήρια και αυτοί να ζουν και μάλιστα να συνεχίζουν να γράφουν άρθρα. Τους ανασταίνει (εξελιγμένο Revive, φανταστείτε τι level είναι). Τώρα που κατέχουμε τη γνώση, μπορούμε να τον σταματήσουμε και να κάνουμε το περιοδικό μας "Κομπιούτορας και άλλα συμπούρδελα" ("PC and other symburdelous") να δοξαστεί.

Ομως, πρέπει να σταματήσω το γράψιμο γιατί τον νιώθω κοντά μου. Πρέπει να προλάβω να ταχυδρομήσω το γράμμα προτού με προλάβει και χαθεί η γνώση.

Με εκτίμηση,
Γιάννης-Solid-Καραντζουβάλης
(ή gAnDaLF)

Υ.Γ. 1: Ζήτω οι Blind Guardian. Μέσω της "Αλληλογραφίας" βλέπω ότι αρέσουν σε πολλούς και χαίρομαι.

Υ.Γ. 2: Παρακαλώ μη βάλετε άρθρα σε pdf. Επειδή πάω Λύκειο, μου πήραν τον υπολογιστή και δεν θα έχω πού να διαβάζω τα άρθρα. Ξέρω ότι ίσως είμαι ο μόνος, όμως, μια μικρή απόκλιση στην τιμή ενός μηνιαίου περιοδικού δεν θα πείραζε τη στιγμή που ένα σάντουιτς και ένα αναψυκτικό κάνουν 800 με 1.000 δρχ. (2,3477616 με 2,934702 euro).

Υ.Γ. 3: Τι έγιναν τα "Hot Games", "Power Gamer"; Στην αρχή έρχονταν στην Ξάνθη με καθυστέρηση ενός περίπου μήνα και τώρα δεν έρχονται καθόλου.

Αγαπητέ Γιάννη,

Χαίρομαι που σιγά σιγά κατακτάς τη γνώση, όπως αποδεικνύεται από την επιστολή σου. Εκεί που λες για τα άρθρα σε .pdf, όμως, με μπέρδεψες λίγο: Θέλεις αντί για .pdf αρχεία να δίνουμε δώρα σάντουιτς και αναψυκτικά; Και οι γονείς σου σού πήραν τον υπολογιστή τώρα που τον χρειάζεσαι περισσότερο; Α, εδώ θα σε μαλώσω, μάλλον το παράκανες με τα παιχνίδια και φόρτωσες στον κόκορα κάποια άλλα (σημαντικά) πράγματα...

Τα "Hot Games" και "Power Gamer" έχουν σταματήσει να εκδίδονται εδώ και πάρα πολύ καιρό, οπότε λογικά δεν έρχονται και στην πόλη σου. Μια και είσαι από την Ξάνθη, ο Σαρκ-Σατ δηλώνει πως δεν έχει καμία σχέση με τα πρόσφατα επεισόδια στο ματς με τον Ολυμπιακό. Πρόκειται για δάκτυλο του εκδότη, ο οποίος είναι γνωστός για τα "θρυλικά" φρονήματά του...

Τέλος εποχής για τη στήλη "Master of Puzzles", την οποία αποφασίσαμε να θυσιάσουμε για να εντάξουμε σε μόνιμη βάση μεγαλύτερους διαγωνισμούς, όπως γίνεται στα τελευταία τεύχη με τους "Lord of the Rings" και "Aquanox". Αλλωστε, η ανταπόκρισή σας μας έδωσε να καταλάβουμε ότι προτιμάτε τους μεγάλους διαγωνισμούς, με τα πλουσιότερα και ποικίλα δώρα! Αυτό το μήνα, έχουμε τα αποτελέσματα του τελευταίου "Master of Puzzles".

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Master of puzzles

ΤΕΥΧΟΣ 147 — ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2002

MULTI QUIZ

Ο τρίτος άρχοντάς του αναμένεται με ανυπομονησία.

1	2	3	4	5
O	R	I	O	N

1 Τι σημαίνουν τα αρχικά της οργάνωσης S.E.L.F. στο X-Com3;

O. Sentient Engine Liberation Front

B. Sentinel Earth Liberation Front

G. Sopa, Ela Lalaki Fae!

2 Τι σημάδι έχει ο Harry Potter στο μέτωπό του;

S. Eva Smilie

R. Έναν κεραυνό

M. Μία καρδιά με βέλος που γράφει "Λόλα For Ever"

3 Στην επική ιστορία κόμιξ Camelot 3000, ο Tristan μετεμψυχώθηκε στο σώμα:

A. Ενός μεταλλαγμένου

K. Ενός αετού

I. Μίας γυναίκας

4 Η δημιουργός εταιρεία του Throne Of Darkness.

O. Cick Entertainment

L. Blizzard

Z. Bullfrog

5 Ποιο από τα παρακάτω θα μπορούσε να είναι το αγαπημένο παιχνίδι της Δαμανάκη;

S. Zoo Tycoon

D. Schizm: Mysterious Journey

N. Red Faction

Χμμμ!

Ο Εξυπνος Χάρης ήταν ταχυδρομικό περιστέρι. Τα περιστέρια μπορούν να ταξιδέψουν με 80 χλμ./ώρα για πολλές ώρες.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα της "Γενναδείου Εγκυκλοπαίδειας" προσφορά των εκδόσεων Γενναδείου Σχολής.

- **ΚΑΛΑΡΩΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ, ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ**
- **ΚΟΥΤΣΟΥΜΠΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΘΗΝΑ**
- **ΧΑΡΙΣΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ ΚΑΤΕΡΙΝΗ**
- **ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ ΘΕΟΧΑΡΗΣ ΘΕΣ/ΝΙΚΗ**
- **ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΘΗΝΑ**
- **ΧΑΤΖΗΣ ΜΑΝΟΕΛ ΑΘΗΝΑ**
- **ΚΑΡΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΚΩΝ/ΝΟΣ ΚΑΛΛΙΘΕΑ**
- **ΧΑΝΙΩΤΗ ΜΑΡΙΑ ΑΘΗΝΑ**
- **ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ**
- **ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ ΝΙΚΟΛΕΤΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗ**

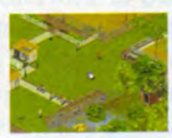


PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


THRONE OF DARKNESS


SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY


ZOO TYCOON


RED FACTION


STRIFESHADOW

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

B	I	O	L	O	G	I	C	A	L	W	A	R	F	A	R	E	F	G	D
N	A	S	S	O	S	T	R	A	L	A	L	A	L	A	E	O	T	N	I
W	N	E	R	T	T	T	Y	U	I	C	N	I	X	O	T	F	S	D	M
S	W	N	N	O	N	N	A	C	R	O	T	A	T	S	A	V	E	D	E
X	A	A	O	T	A	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	L	U	N	W	N
E	P	B	T	E	T	F	R	E	D	N	E	B	D	N	I	M	S	O	S
D	S	A	A	L	U	E	R	T	Y	U	I	O	P	P	A	D	O	L	I
A	A	L	N	E	M	S	D	M	E	G	A	P	O	L	T	F	V	F	O
N	G	A	E	I	D	M	M	E	D	I	K	I	T	R	O	G	I	G	N
E	E	B	D	O	E	A	D	F	G	H	H	H	R	F	R	I	S	A	S
R	M	O	T	H	E	R	S	H	I	P	N	S	F	T	G	K	I	N	H
G	E	K	D	S	R	S	B	Y	U	I	O	E	V	G	I	E	O	G	I
S	S	S	C	E	F	E	G	D	I	A	B	L	O	E	G	X	N	A	F
A	E	O	R	I	N	C	A	S	D	F	G	T	O	K	A	P	F	M	T
G	A	B	R	I	E	L	K	N	I	G	H	T	I	Y	G	L	V	A	E
N	A	Y	T	H	E	X	T	R	O	P	I	A	N	S	A	O	G	D	R
E	T	R	O	P	S	N	A	R	T	O	I	B	I	P	G	R	H	E	G
I	A	S	T	A	S	I	S	F	I	E	L	D	S	I	A	E	N	U	B
L	D	I	S	T	R	U	P	T	O	R	A	R	M	O	R	R	I	S	V
A	L	I	E	N	D	I	M	E	N	S	I	O	N	T	S	A	K	A	S

James Cameron's DARK ANGEL

Ενας Αγγελος στο Χάος

Η εξέλιξη του είδους έχει γυναικεία μορφή και είναι... κούκλα!

του Οδυσσέα Κουράφαλου

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Ανάλογα με το επεισόδιο (!)
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Max: Jessica Alba
Logan: Michael Weatherly

Οντας απομακρυσμένο απ' οτιδήποτε έχουμε δει μέχρι σήμερα στα "X-Files" ή και στις περισσότερες άλλες τηλεοπτικές σειρές, το "Dark Angel" μας μεταφέρει στη μελλοντική Αμερική, η οποία μετά την επίθεση τρομοκρατών με τη χρήση ενός ηλεκτρομαγνητικού κύματος έχει χάσει τη θέση της ως υπερδύναμη. Τον κόσμο κυβερνούν πια χώρες που δεν στηρίζονταν στην τεχνολογία (με την... Ινδία να αναφέρεται χαρακτηριστικά σ' ένα επεισόδιο ως μία από τις υπερδυνάμεις!), ενώ στην Αμερική επικρατεί ένα γενικό χάος. Μέσα σε αυτό τον πανικό, μία κοπέλα προσπαθεί να επιβιώσει στην περίεργη καθημερινότητά της.

Η Max μαζί με άλλα 11 παιδιά καταφέρνει να αποδράσει από τις στρατιωτικές εγκαταστάσεις και το καθεστώς βίας της Manticore, μιας υπηρεσίας με κυβερνητικές "άκρες", η οποία ασχολείται με θέματα γενετικής - και ό,τι παραπλήσιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χώρο - σε περιβάλλον στρατιωτικής εφαρμογής. Η σειρά μάς μεταφέρει αρκετά χρόνια αργότερα, με τη Max να είναι πια ολόκληρη κοπέλα (και... τι κοπέλα!), δουλεύοντας για να κερδίσει τα προς το ζην. Χώρος εργασίας της η εταιρεία Jam Pony X-Press, η οποία ασχολείται με τη μεταφορά διάφορων πακέτων. Τη μέρα, λοιπόν, η Max μαζί με τους φίλους της παραδίδει, καβάλα στο ποδήλατό της, πακέτα αριστερά και δεξιά και το βράδυ κλέβει τους πλούσιους και ενισχύει τους φτωχούς (ανάμεσα στους οποίους κατατάσσει και τον εαυτό της!). Αντίθετα με τον κλασικό μύθο του Ρομπέν των δασών, όμως, η Max δεν το κάνει για την ψυχή της μάνας της - την οποία ούτως ή άλλως δεν θυμάται πια - αλλά για να καταφέρει να βρει τη μοναδική οικογένειά της: τα 11 παιδιά με τα οποία είχε αποδράσει από την Manticore εκείνο το βράδυ.



Σύντροφός της σε αυτό τον αγώνα ο Logan, ένας πολυεκατομμυριούχος με ένα ιδιόμορφο μυστικό. Η Max γνωρίζει το μυστικό του Logan (είναι ο αναρχικός, παράνομος hacker "Eyes Only" που μεταφέρει "μηνύματα αλήθειας" στο λαό μέσα από το τηλεοπτικό δίκτυο) και, ο Logan μαθαίνει την "καταγωγή" της Max. Οι δυο τους κάνουν μία ανορθόδοξη συμφωνία: Αυτός θα τη βοηθήσει να βρει την "οικογένειά" της και αυτή θα τον βοηθήσει να... σώσει τον κόσμο...!

Ενας εκ των δύο δημιουργών της σειράς είναι ο γνωστός (από το "Terminator" και όχι μόνο) James Cameron, ενώ είναι ιδιαίτερα πιθανό το "Dark Angel" να έρθει και στην Ελλάδα μέχρι τον επόμενο χρόνο! Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφτείτε το official site της σειράς, στη διεύθυνση www.darkangeltheseries.com.

ΜΠΑΜΠΟΥΛΑΣ Α.Ε.

Η χαρά του παιδιού



ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Peter Docter, David Silverman

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Sully: John Goodman
Mike: Billy Crystal
Boo: Mary Gibbs
Randall: Steve Buscemi
Waternoose: James Coburn
Celia: Jennifer Tilly

Ο Μπαμπούλας των παιδικών μας χρόνων είναι ένα πλάσμα απροσδιόριστης φύσης: έχει νύχια, δόντια, μάτια και αυτιά που υποτίθεται πως είναι τρομακτικά. Το γιατί, βέβαια, εξαρτάται από τη φαντασία του καθενός. Στην ιδέα, λοιπόν, πως ο Μπαμπούλας είναι κάτι διαφορετικό για τον καθένα μας βασίζεται και το "Monsters Inc.", όπως είναι ο κανονικός τίτλος της ταινίας.

Η Monsters Inc. είναι μία εταιρεία τεράτων (όχι δολοφόνων) που εδρεύει στην "άλλη χώρα". Αξιοποιώντας την περίεργη εμφάνιση των εργαζομένων της, η εταιρεία φροντίζει για την... τρομάρα των παιδιών (!), αντλώντας από τα ουρλιαχτά και το φόβο τους ενέργεια (!!) μέσα από εξελιγμένες τεχνολογίες διύλισης (!!!), την οποία κατόπιν εκμεταλλεύεται όπως αυτή κρίνει σκόπιμο! Κάθε τέρας αναλαμβάνει μία "πόρτα", ένα πέρασμα δηλαδή στον κόσμο των ανθρώπων, και είναι υπεύθυνο για την τρομάρα του παιδιού που βρίσκεται στην άλλη πλευρά. Εξαιτίας μίας λανθασμένης κίνησης, όμως, ο ένας εκ των δύο πρωταγωνιστών βρίσκεται ξαφνικά στη θέση της... νταντάς ενός παιδιού: Πάνω στην τρομάρα του το παιδί το σκάει προς τον κόσμο των τεράτων! Εκεί αποκαλύπτεται μία τρομακτική αλήθεια: Τα τέρατα φοβούνται τα παιδιά πιο πολύ από ό,τι το αντίστροφο! Το παιδί αποτελεί απειλή για τον κόσμο των τεράτων και πρέπει να καταστραφεί! Οι δύο πρωταγωνιστές, όμως, δεν θα αφήσουν τη μικρή φίλη τους βορά στα χέρια των... των... των άλλων τεράτων!

Η ταινία είναι γεμάτη με εντυπωσιακές σκηνές, από την αρχή μέχρι το τέλος της, ενώ τα γραφικά καταφέρνουν, για άλλη μία φορά, να μας αφήνουν με κρεμασμένο το στόμα. Η μοναδική Pixar έκανε πάλι το θαύμα της και μας έδωσε μία ταινία αντάξια του "Toy Story" και του "Bugs Life". Αντίθετα με τα προαναφερθέντα, όμως (που όλο και κάτι ξέραμε για τα παιδικά παιχνίδια ή τα μυρμήγκια), στο "Monsters Inc." η Pixar μας καλεί να αφήσουμε τη φαντασία μας να οπτικοποιηθεί στα χέρια των animators της. Το "Monsters Inc." είναι μία καθαρά "κινηματογραφική" ταινία, από αυτές που χάνουν σ' όλα τ' άλλα μέσα (είτε πρόκειται για βιντεοκασέτα είτε για DVD) και που αξίζει κανείς να απολαύσει σε μία υπερλούξ αίθουσα. Οι γκάφες των πρωταγωνιστών, στην τραγελαφική προσπάθειά τους να σώσουν τη μικρή που, μέχρι την τελευταία σκηνή της ταινίας, συνεχώς "παίρνει δρόμο", προκαλούν απανωτό γέλιο! Τα δε τέρατα είναι μοναδικά σχεδιασμένα, από τους δύο... ηλίθιους και γκαφατζήδες πρωταγωνιστές (τουλάχιστον έτσι συμπεριφέρονται στο μεγαλύτερο τμήμα της ταινίας!) μέχρι τους συναδέλφους τους, οι οποίοι έρχονται σ' όλα τα είδη, σχήματα και χρώματα! Η ταινία μοιάζει περισσότερο με το "Speed" από ό,τι με προηγούμενες ταινίες κινουμένων σχεδίων που έχουμε δει, αφού ο θεατής γίνεται μάρτυρας μιας ατέρμονης καταδίωξης χωρίς προηγούμενο, μέσα από μία χώρα εντυπωσιακών πλασμάτων, καταλήγοντας, φυσικά, στο απαραίτητο happy-end. Τι άλλο θέλετε για να διασκεδάσετε;

PC

New DVD Releases

- Η αδελφότητα των λύκων
- Αποκάλυψη τώρα: Redux
- Η συμμορία των έντεκα
- Πανικός
- Η αντιπρόεδρος
- Δύο για το δρόμο
- Malena
- Babylon 5: Μια νέα αρχή (TV)
- Ο Πρωτάρης
- Η Υπόσχεση

CINE news

X2: Ο αγαπητός Hugh Jackman, που γνωρίσαμε στο "X-Men" και στα "Dracula 2000" και "Swordfish", δήλωσε πρόσφατα πως ήδη έχει ξεκινήσει τη... δίαιτα με τόνο (το ψάρι, όχι το σημείο στίξεως!) και την εντατική προπόνηση, αφού θα πρωταγωνιστήσει και πάλι ως Wolverine στη συνέχεια του "X-Men", που τον καθιέρωσε στο κινηματογραφικό στερέωμα. Πάλι καλά, γιατί αν βλέπαμε πάλι το φαινόμενο του Mortal Kombat (σε κάθε ταινία τους ίδιους χαρακτήρες έπαιζαν... άλλοι ηθοποιοί!), θα τους παίρναμε με τις τομάτες!

Resident Evil: Ακόμη θέλει να με εκδικηθεί ο Ιωαννίδης που παρουσίασα τα Resident Evil μέσα από τη στήλη "Abandonware". Για να του δώσω άλλη μία αιτία επίθεσης εναντίον μου, λοιπόν, σας έχω νέα σχετικά με την ταινία (ναι, καλά διαβάσατε!). Το σενάριο δεν βασίζεται με ακρίβεια στα παιχνίδια, αλλά αντλεί τα περισσότερα στοιχεία του από αυτά, προσαρμόζοντας, όμως, την περιπέτεια στις κινηματογραφικές ανάγκες. Μία ομάδα από τρανά κομάντα στέλνεται σε ένα μυστικό, underground εργαστήριο για να ελέγξει το λόγο για τον οποίο ένα σωρό επιστήμονες... μακελεύτηκαν. Εκεί, ξαφνικά, συνειδητοποιούν πως οι (περισσότεροι) επιστήμονες δεν πέθαναν, αλλά μετατράπηκαν, χάρη σ' έναν πειραματικό ιό, σε αιμοβόρα τέρατα! Τα κομάντα από ήρωες της ιστορίας μετατρέπονται σε... ορεκτικά, ενώ η Mila Jovovitch σώζει την κατάσταση, συνδυάζοντας δυναμικότητα με sex appeal! Τι άλλο θέλετε! Οσο για κάποιους κακούς ανάμεσά μας που έλεγαν πως ο Κράτσας θα αντικαθιστά έναν από τους κομάντο στις επικίνδυνες σκηνές, αυτά είναι ανοησίες. Είναι ήδη πολύ απασχολημένος ως προσωπικός μασέρ της Mila!

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____ E-MAIL ____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____ Τ.Κ. ____ ΠΟΛΗ ____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No ____ ❑ τραπεζική επιταγή No ____

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ____

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ..........
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

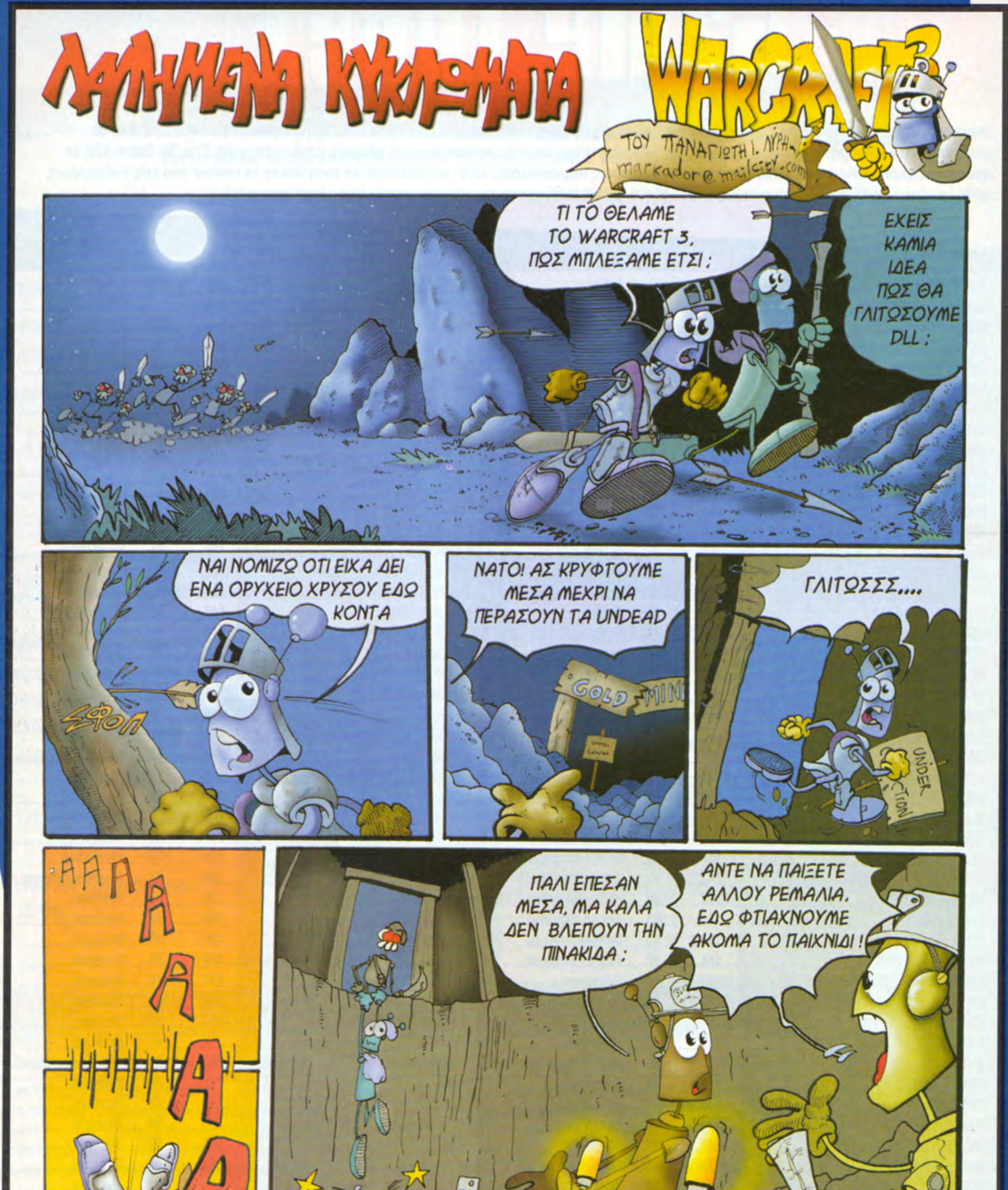
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... ΠΟΛΗ.......... Τ.Κ..........
ΗΛΙΚΙΑ.......... ΤΗΛ.......... E-MAIL ADDRESS..........

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
AMERICAN McGEE's ALICE	138	65	Action
GUNMAN CHRONICLES	139	92	Action
SEVERANCE	139	91	Action
CLIVE BARKER'S UNDYING	140	97	Action
FUR FIGHTERS	140	83	Action
MECHWARRIOR 4	140	88	Action
STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO	140	68	Action
TRIBES 2	141	92	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
RED FACTION	145	84	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
DINO CRISIS	138	77	Action/Adventure
TIMELINE	138	80	Action/Adventure
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
BLACK & WHITE	139	95	Action/RPG/Strategy
DELTA FORCE LAND WARRIOR	139	92	Action/Simulation
AGE OF SAIL 2	139	55	Action/Strategy
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	141	91	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
THE WARD	138	91	Adventure
ARTHUR'S KNIGHTS	139	89	Adventure
NECRONOMICON	139	88	Adventure
CHATEAU D' OR	141	70	Adventure
MYST 3	141	98	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
ATLANTIS III	146	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
SUMMONER	141	92	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ANACHRONOX	143	91	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
WARLORDS BATTLECRY	140	89	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP	138	77	Simulation
NBA LIVE 2001	138	85	Simulation
CHESSMASTER 8000	139	96	Simulation
F1 RACING CHAMP	141	92	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
COSSACKS: EUROPEAN WARS	138	86	Strategy
KINGDOM UNDER FIRE	138	81	Strategy
THEME PARK INC.	138	85	Strategy
FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL	140	94	Strategy
OUTLIVE	140	78	Strategy
TIMES OF CONFLICT	140	38	Strategy
WORMS WORLD PARTY	140	81	Strategy
SETTLERS 4	141	84	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STARTOPIA	144	93	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy


ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
WARCRAFT3
ΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Ι. ΛΥΡΗ-
markador@mailcity.com
ΤΙ ΤΟ ΘΕΛΑΜΕ ΤΟ WARCRAFT 3, ΠΩΣ ΜΠΛΕΞΑΜΕ ΕΤΣΙ ;
ΕΧΕΙΣ ΚΑΜΙΑ ΙΔΕΑ ΠΩΣ ΘΑ ΓΛΙΤΩΣΟΥΜΕ DLL ;
ΝΑΙ ΝΟΜΙΖΩ ΟΤΙ ΕΙΧΑ ΔΕΙ ΕΝΑ ΟΡΥΧΕΙΟ ΧΡΥΣΟΥ ΕΔΩ ΚΟΝΤΑ
ΣΦΟΠ
ΝΑΤΟ! ΑΣ ΚΡΥΦΤΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΤΑ UNDEAD
GOLD MINE
ΓΛΙΤΩΣΣΣ....
UNDER CONSTRUCTION
ΑΑΑΑΑΑΑΑΑΑ
ΠΑΛΙ ΕΠΕΣΑΝ ΜΕΣΑ, ΜΑ ΚΑΛΑ ΔΕΝ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΝ ΠΙΝΑΚΙΔΑ ;
ΑΝΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΑΛΛΟΥ ΡΕΜΑΛΙΑ, ΕΔΩ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΑΚΟΜΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ !
BLIZZARD ENTERTAINMENT
UNDER CONSTRUCTIO
shut down

Τηλεφώνησε τώρα και άσε τους άλλους να... ψάχνουν!

banana.gr

Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA 3210 / 3310 / 3330 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 & 9110

PC master 49716

LOGOS	PIXEL NEXT GENERATION 49717	GameBoy 49715	COMPUTER 49712	DIABLO 45265	DIABLO 45266	Start 49451	Windows 49453
MOTHER-IN-LAW ON-LINE! 81012	email 77224	YAHOO! 49061	COMPUTER GAMES 49706	www.♥.com 67080	79095	77220	Start 77123
C:\>_ 77034	Dreamcast 49705	in.gr 49632	HTTP Error 404 404 NotFound 77356	77410	RoBBy web robotics 49666	IBM 49170	RAIDER 61125
GAME OVER 73199	ROM 49696	Error 77010	ATARI 49155	OVERLOAD 73016	77032	FIFA2002 41235	Byte 43040
OTEnet 49633	intel inside 49218	intel 49172	FORTHnet 43042	I♥MAC 77302	INTERNET EXPLORER 49128	aronet 49003	compulink network 49690
HACKERS 61122	Μενού 73164	PlayStation 49239	http://www.I 73164	MICROSOFT WindowsCE 49120	www.031.gr 49002	www.031.gr 49689	NO NETWORK SEARCHING SATELLITE 73147
77282	PANATHINAIKOS FC 41152	ΘΡΥΛΟΣ 41145	ΑΕΚ 41126	ΠΑΟΚ 41154	@whitehouse.gov 77355	OUT OF ORDER 73129	77242
PS2 49694	ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΕΡΓΑ 73206	65145	77225	24X 77127	= $ 77049	43053	You only live once 73181
GRAN TURISMO3 45264	GRAFFITI 49700	75034	77382	orange 45251	75032	71109	55099
GAMEBOY ADVANCE 49702	77388	Τα ... μου. 73208	77390	oops! 49646	71118	79109	55104
ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	Life sucks 73180	53229	VISA 73166	79088	71111	71110	Cine.gr 49001
75048	trust no one 73186	87003	73049	75035	BOSS 73140	71116	79107
limit up 43019	LET ME IN 51140	51143	71094	73162	τι κοιτάς? 71098	69054	79086
67108	2SEXY4U 73170	SEX 51141	Get a life 73175	77296	77297	BORN TO BE WILD 77149	connect 77272
49437	51142	LOVE YOU 67117	77154	XBOX 49691	ANTHRAX inside 79097	79108	77269
I'M GAY 51144	Αδιέξοδο 73195	51145	88888888 73066	77384	BOSS 73061	Apple 49154	79041
EVOLUTION 79076	75043	XXX 77400	79033	49687	53155	limit down 43017	I♥YOU 77231
77305	75042	53249	Think Global 73184	THE MORE I LEARN... THE LESS I UNDERSTAND 73183	EVERY ROAD HAS 2 DIRECTIONS 73169	Κλειστό λόγω διακοπών 73189	75037
77185	77379	ΣΟΦΟΚΛΑΙΩ 43022	79096	Genius at work 73174	Danger 77116	75049	79085
77283	I LOVE 45140	Respect my authority!!! 55086	NO SMOKING! 49679	79104	75033	43012	INSERT COIN! 73065
BAD BOY 77374	41164	71100	53023	41186	45257	45261	ΥΨΗΛΗ ΤΑΣΗ 77352
Big Brother 61136	55106	ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	Ohno,it's you! 73031	IT'S ME!! 77233	53176	IT'S YOUR FRIEND! 77287	77360
87004	75045	75044	79106	Βγαίτε με απο ... 73081	63064	ΕΛΛΑΣ 63065	77415
♡Σταύρος 59203	♡Άννα 59091	★Στέλιος 59326	★Στέφανος 59328	★Βαγγέλης 59341	Ευ 73207	I♥ ΕΥΑ 67110	I♥ nicKOS 67111

RINGTONES

27624 S.A.G.A.P.O.-Μιχάλης Ρακιντζής
39177 Τόσα χρόνια σαν τρελός (ΠΡΟΠΟ)-Τ. Μπουγάς
37538 Η μουσική του ανέμου (Μαλα)-Άννα Βίσση
37213 Τι σου'κανα και πίνεις-Οι Απέναντι
37385 Έλα να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος
37403 Με μελαγχολεί-Γιώργος Αλκαίος
37386 Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος
37376 Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κότσιρας
07624 Παίζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης
07626 Μην αποφείς-Νίκος Κουρκούλης
37370 Γεια-Δέσποινα Βανδή
37369 Απλά τα πράγματα-Καίτη Γαρμπή
37372 Το κορίτσι της Disco-Ζάκης Ρουβάς
37306 Οι σκιές-Νότης Σφακιανάκης
37366 Σ'αγαπάω-Γιώργος Αλκαίος
07618 Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος
37271 Να το θυμάσαι-One
37121 Σπασμένο Καράβι-Δημήτρης Μπάσης
07507 Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζίδης
37129 Φίλε-Γ.Πλούταρχος
37103 Φίλε-Γ.Λεμπέσης
37240 Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος
35066 Το φιλαράκι-Αντώνης Ρέμος
39178 Huun huur tu (ΠΡΟΠΟ)-Eki Attar
35354 I lost my baby (ΠΡΟΠΟ)-Jean LeLoup
27623 In your eyes-Kylie Minoque
27621 The love i have-Dina Waves
27619 Waiting-Green Day
27618 What ever happens-Michael Jackson
27617 Whatever you will go-The Calling
27616 Wrong Impression-Natalia Imbruglia
13285 Never-Tiefschhwartz
13284 The people that we love-Bush
29312 We 're not gonna sleep tonight-Emma Bunton
29311 Who do you love-NowRiva
37171 Can not get You out of my Head-Minogue
37323 Music's no good without you babe-Cher
29313 You got it bad-Usher
27535 Cry-Michael Jackson
29298 Sexual Guarantee-Alcazar
29296 Together forever-Rick Astley
29300 My sacrifice-Creed
29297 Trouble-Cypress Hill
29303 Tarantoula-Faithless
29299 Rock the party-Five
29294 You give me something-Jamiroquai
29301 Family affair-Mary J Blidge
29302 I' m so crazy-Part-T-One Vs INXS
29295 You can't change me-Roger Sanchez
37239 Sex & drugs & house-D-Devils
37244 I'm a Slave 4U-B.Spears
29274 Bohemian like You-D.Warhols
29261 Live to tell-Lucrezia
29193 Me gustas Tu-Manu Chao
29265 I'm real-Jennifer Lopez
37210 Fallin'-Alicia Keys
37141 Lady Marmelade-C.Aguillera
29219 Hide U-Kosheen
29054 We come 1-Faithless
29271 Faithless-Destiny's Child
29228 Ain't it funny-Jennifer Lopez
37239 Sex & Drugs & House-D-Devils
37247 Hero-E.Iglesias
29256 Super Electric-Bomfunk MCs
37209 In Joy and Sorrow-HIM
37190 You rock my World-Michael Jackson
29227 Edony-Africanism
25041 Last Christmas-Wham!
37233 Dig in-Lenny Kravitz
29032 Out of Control-Darude
37254 Drowning-Backstreet Boys
29034 The 6th Gate-D-Devils
29204 Another Chance-Roger Sanchez
27140 Paradise-Kaci
29260 Why cant You free some Time-A.V.Helden
29207 Starlight-Supermen Lovers
27434 It's raining Men-Geri Halliwell
29205 Drink to get drunk-Sia
29304 Fade-Staind
29243 Rapture-Ilo
27100 Bailamos-E.Iglesias
35206 Redemption Song-Bob Marley
29244 Turn around-Enigma
37065 Bittersweet Symphony-The Verve
13022 Butterfly-Crazy Town
29104 Palyed-a-live-Safri Duo
27481 Just can't get enough-Depeche Mode
29220 Bootylicious-Destiny's Child
13163 Busindre Reel-Hevia
29173 Narcotic-Liquido
29175 Equador-Sash
37041 Chase the Sun-Planet Funk
13189 Desert Rose-Sting
29172 Kernkraft 4000-Zombie Nation
37199 Hunter-Dido
15110 Big Brother
17053 Pulp Fiction
17060 Star Wars
17039 James Bond
15063 X-Files
15011 A-Team
17032 Indiana Jones
17024 Exorcist-Mike Oldfield
15048 Superman
15061 Woody Woodpecker
15037 Muppet Show
15031 Magnum
15028 Knight Rider
15025 Hawaii 5-0
15047 Star Trek
15012 Baywatch
15003 Adams Family
11006 Ολυμπιακός
11004 ΑΕΚ
11005 Παναθηναϊκός
11007 ΠΑΟΚ
11009 Champions' League
11008 Αθλητική Κυριακή
11011 Guantanamera

ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ! Ήχοι κλήσης και για κινητά ERICSSON (T20e-T29-T39), MOTOROLA (V50-V60), ALCATEL (311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45) και τα νεότερα μοντέλα, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν.

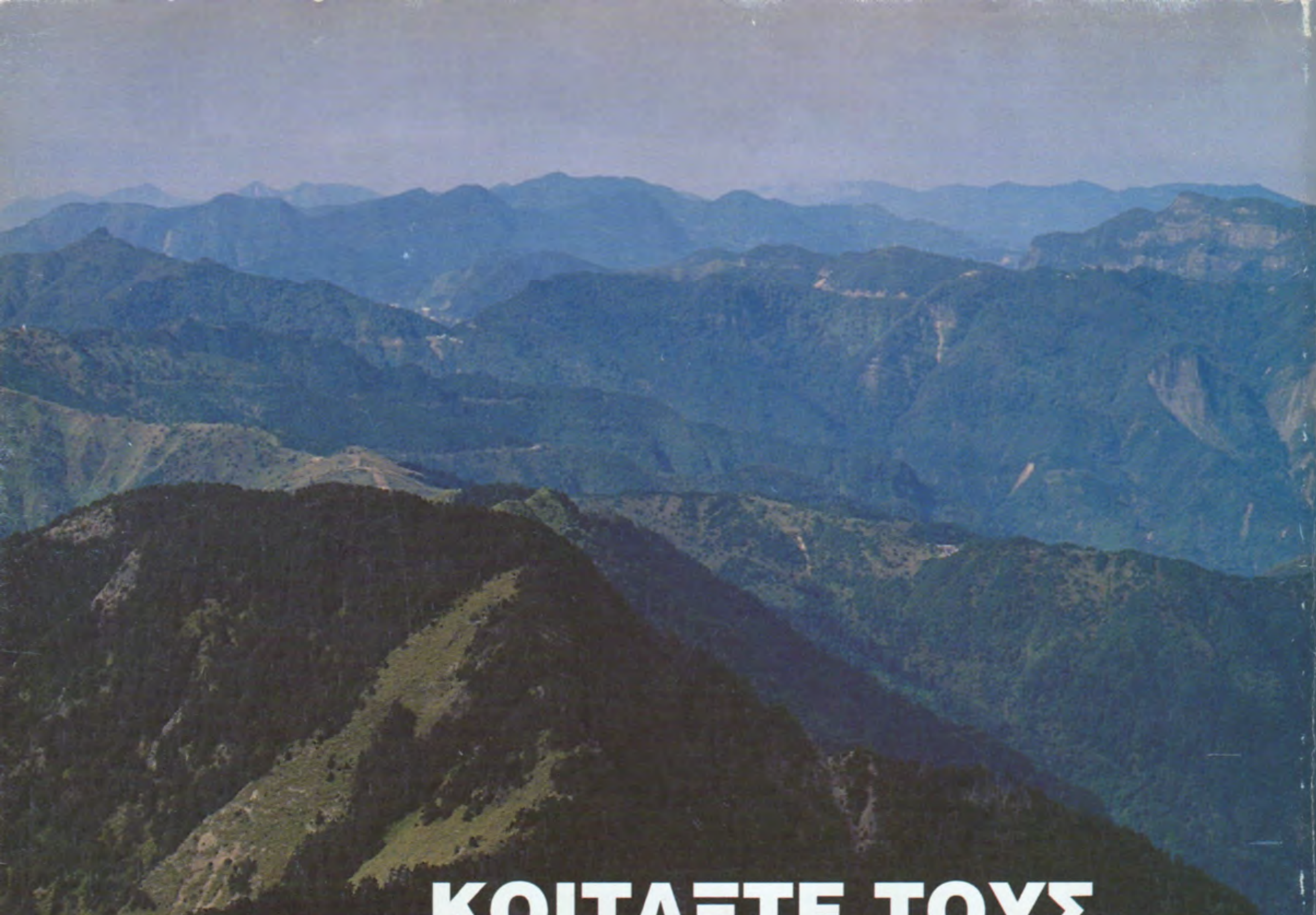
24ώρες το 24ωρο!

ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΝΕΑ ΛΟΓΟΤΥΠΑ & ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΜΕΛΩΔΙΕΣ

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: www.banana.gr

090 11 234 372

mediatel
0,25€/15''+Φ.Π.Α. Τ.Θ.19187



ΚΟΙΤΑΞΤΕ ΤΟΥΣ...
...ΑΠΟ ΨΗΛΑ !



EXPERT Professional

Intel® Pentium® 4 Processor
Motherboard DDR RAM
Case SuperMidi ATX
256MB RAM DDR - 64MB Geforce II SVGA
40GB 7200rpm ATA 100 HDD
DVD16x - S/B 5.1 SoundCard
1,44MB FDD - Keyboard & Mouse
Win 98 or Me or XP

EXPERT Professional			
1,6 GHz	1,8 GHz	2,0 GHz	2,2 GHz
949€	999€	1239€	1479€
ή 12 x 103€	ή 12 x 108€	ή 12 x 134€	ή 12 x 160€

NEW EXPERT Professional:

- **Intel® Pentium® 4 Processor (Northwood)**
- **512KB L2 cache**
- **0.13 Micron process**

Η COSMODATA παρουσιάζει και διαθέτει πλέον τη νέα σειρά EXPERT Professional που βασίζεται στους Intel® Pentium® 4 Processors τύπου Northwood και είναι εφοδιασμένη επίσης με μνήμες τύπουDDR 266MHz. Η νέα σειρά EXPERT Professional είναι σχεδιασμένη για να καλύψει την High Performance Desktops και Entry Level Workstations αγορά. Σύμφωνα με μετρήσεις ο EXPERT Professional προσφέρει μέγιστες αποδόσεις σε εφαρμογές που τρέχουν στα εξελιγμένα λειτουργικά συστήματα Windows 98, Me, 2000, XP και UNIX δίνοντάς σας την δυνατότητα να βλέπετε τους άλλους απο ψηλά!

intel inside pentium 4

ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛ.: 010 38.15.931

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β', 10689, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 010 3815931, FAX: 010 3815905
- ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243, 10443, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ - ΤΗΛ.: 010 5153388, FAX: 010 5153028
- Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4, 16675, ΓΛΥΦΑΔΑ - ΤΗΛ. & FAX: 010 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%